

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE DERECHO Y CRIMINOLOGÍA



“UNA CRIMINOLOGÍA PARA LAS REDES SOCIALES VIRTUALES”

Por:

EDUARDO VALENTÍN ROJAS MALACARA

Como requisito parcial para obtener el grado de

DOCTOR EN CRIMINOLOGÍA

DIRECTOR DE TESIS

DR. JOSE ZARAGOZA HUERTA

Cd. Universitaria, San Nicolás de los Garza, N.L., Noviembre del 2018.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE DERECHO Y CRIMINOLOGÍA



“UNA CRIMINOLOGÍA PARA LAS REDES SOCIALES VIRTUALES”

Por:

EDUARDO VALENTÍN ROJAS MALACARA

Como requisito parcial para obtener el grado de

DOCTOR EN CRIMINOLOGÍA

Cd. Universitaria, San Nicolás de los Garza, N.L., Noviembre del 2018.

Declaración de autenticidad

DECLARO QUE:

1. El presente trabajo de investigación, tema de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor (a) es original, siendo resultado de mi trabajo personal, el cual no he copiado de otro trabajo de investigación.
2. En el caso de ideas, formulas, citas completas, ilustraciones diversas, sacadas de cualquier tesis, obra, artículo, memoria, en versión digital o impresa, se menciona de forma clara y exacta su origen o autor, en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros que tenga derechos de autor.
3. Declaro en el que trabajo de investigación que pongo en consideración para evaluación no ha sido presentando anteriormente para obtener algún grado académico o título, ni ha sido publicado en otro sitio alguno.
4. Soy consciente de que el hecho de no respetar los derechos de autor y hacer plagio, es objetos de sanciones universitarios y/o legales, por lo que se asumo cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de irregularidades en la tesis, así como de los derechos sobre la obra presentada.
5. De identificarse falsificación, plagio, fraude, o que el trabajo de investigaciones haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, responsabilizándome por todas las cargas pecuniarias o legales que se deriven de ello sometiéndome a las normas establecidas y vigentes de la UANL.

AUTOR: EDUARDO VALENTIN ROJAS MALACARA

FECHA: DICIEMBRE 2018

FIRMA: _____



A mi familia y amigos.

*A todos los cibernautas
que permitieron la
realización de los estudios.*

Agradecimientos

Me gustaría dar reconocimiento en esta investigación a quienes han hecho posible que mi formación académica llegara a este punto, me refiero a mis padres que muchas veces se han sacrificado para que sus hijos tengan una buena oportunidad para estudiar, a mi esposa y mis hijos que son la razón por la cual seguir esforzándose, a mis colegas y amigos que han sabido acompañar en este viaje y en lo personal a mi asesor/tutor así como a mis alumnos y quienes han permitido ser parte de la presente investigación en los distintos roles que fueron necesario solo puedo retribuirles con estas palabras así que “muchas gracias.”

Contenido

Introducción	4
Antecedentes del Problema	4
Relevancia del Problema.....	7
Hipótesis.....	7
Definición Inicial del Ambiente o Contexto	9
Objetivo General	10
Objetivos Específicos:.....	11
Preguntas:	11
Justificación:	12
Viabilidad:	13
Aproximación a los Puntos Guía de la Investigación.....	14
La Capacidad de las Redes Sociales y Buscadores, de Influir en Movimientos Sociales-Políticos, y la Transformación de la Opinión Pública.....	20
La Importancia del Uso de Software Libre para una Libertad en el Mundo Offline y Online.....	23
Programas de Captación y Análisis Masivo de Datos, una Violación a los Derechos Humanos de Cuarta Generación.....	26
Las Monedas Electrónicas y su Importancia para Conseguir una Libertad Financiera, y los Retos Criminológicos por los Cuales les Temen.....	29
CAPITULO I.....	33
Función del Proceso de Interacción Entre Sujetos en una Red Social Virtual con la Presencia de una Desviación.....	33
Desviación.....	33
Desviaciones en Redes Sociales Virtuales	39
Etnografía Virtual.....	43
Etnografía Virtual en las Redes Sociales Virtuales.....	48
Técnicas de Recolección de Datos para Ambientes Virtuales.	52
Observación Participante.....	52
Análisis de Contenidos.....	54
Análisis de Redes	59
Conclusiones de la Pregunta I.- ¿Cómo funciona el proceso de interacción entre sujetos en una RSV con la presencia de una desviación?	61
CAPITULO II	63
Elementos Propios del Ciberespacio, que Componen el Sistema de una Red Social Virtual, y que Guardan Relevancia con la Aparición de la Conducta Desviada.	63

Elementos Intrínsecos del Ciberespacio.....	64
Redes Sociales.....	66
Redes Sociales Virtuales	67
Facebook	69
Teoría General de Sistemas.....	71
Postulados	75
Representantes.....	77
Entrada, Procesos, Salida, Ambiente, Retroalimentación	79
Pensamiento Complejo.....	81
Modelo CESM	83
Composición de las Redes Sociales Virtuales.....	86
Entorno de las Redes Sociales Virtuales	91
Estructura de las Redes Sociales Virtuales.....	94
Mecanismo de las Redes Sociales Virtuales	97
Las Redes Sociales Virtuales como Sistema Autopoiético	108
Las Redes Sociales Virtuales como parte del Bucle Infinito del Internet	110
Estudio de Casos de Conductas Desviadas en Redes Sociales Virtuales	114
Conclusiones de la Pregunta II.- ¿Cuáles son los Elementos Propios del Ciberespacio, Que componen el Sistema de una Red Social Virtual, y que Guardan Relevancia con la Aparición de la Conducta Desviada?	118
CAPITULO III.....	120
Formación de el “Self Virtual” en los Sujetos con Desviaciones en Redes Sociales Virtuales	120
Teoría del Self Social	122
El "Self"	125
El “Yo” el “Mí” y el Interaccionismo Simbólico.....	127
La Relación entre Neuronas Espejo y la Formación del Self.....	128
El Self Virtual	130
Conclusiones de la Pregunta III ¿Cómo se forma el “self virtual” en los sujetos con desviaciones en RSV?	134
CAPITULO IV.....	135
Apartado Jurídico de la Investigación.....	135
Principios de Limitación Formal;.....	143
Principios de Limitación Funcional;	150
Principios de Limitación Personal o de Limitación de la Responsabilidad Penal.....	154

Principios Extra sistemáticos de Descriminalización.....	157
Principios Metodológicos de la Construcción Alternativa de los Conflictos y de los Problemas Sociales.	159
Tipificación de los Actuales Delitos Informáticos (En México) Un Cuestionamiento Desde la Óptica del Principio de la Ofensividad. Artículos Del Código Penal Federal	161
Propuesta del Uso de los Criterios de Oportunidad Como Forma de Evitar la Estigmatización Criminal, en el Sistema Penal Mexicano en los Casos de Delitos Informáticos.	167
Una Política de Despenalización para los Delitos Informáticos	169
La Respuesta no Garantista del Derecho para las Desviaciones Electrónicas	171
Conclusiones del Apartado Jurídico.....	173
Conclusión General	175
Anexos.....	182
1.- Resultados del Análisis de Contenido de los Participantes.....	183
2.- Tabla Operativa del Análisis de Contenido.	185
Glosario.....	196

UNA CRIMINOLOGÍA PARA LAS REDES SOCIALES VIRTUALES

Introducción

El presente escrito representa el reporte final de una investigación científica que ha sido llevada a cabo con una metodología y desde la perspectiva criminológica que nos compete, con el propósito de obtener el grado de Doctor en el programa de doctorado en criminología de la división de estudios de posgrado de la Facultad de Derecho y Criminología de la Universidad Autónoma de Nuevo León, en este se plasman los pasos que se han seguido, su resultados y las conclusiones que se derivan tras el estudio del fenómeno social observado.

Antecedentes del Problema

Toda evolución tecnológica que la humanidad ha tenido que enfrentar, tienen como característica esencial una cierta resistencia a la adopción de nuevas formas de realizar los actos sobre los cuales la tecnología está influyendo, por poner un ejemplo la implementación de máquinas que automatizan la producción en la industria textil, automotriz, o alguna otra, conlleva la especialización de ciertos puestos de trabajo, el despido de personal que es sustituido por la actividad de la máquina, posibles huelgas como muestra de rechazo a la implementación de dicha tecnología, nuevos accidentes laborales relacionados con estas máquinas, en fin una serie de cambios a los cuales se les debe hacer frente.

Así pues, la revolución tecnológica del siglo veintiuno es encabezada por el fenómeno del internet, el cual posee una fuerza de cambio social de dimensiones que nunca

antes la humanidad había experimentado, y a la vez que conlleva múltiples beneficios, tiene también increíbles retos de seguridad que debemos estudiar.

En sus inicios el internet era utilizado por un número pequeño de personas con fines militares, académicos, y de investigación, esta centralización del internet se debía principalmente al elevado precio para adquirir y dar mantenimiento a una máquina capaz de conectarse a la red.

Los grandes retos en materia de seguridad en la red de redes, se multiplicaron en el momento que el internet se convirtió en una herramienta o quizás una forma de vida para un gran número de personas, que de la noche a la mañana fueron capaces de ingresar a este nuevo mundo tecnológico, por la disminución de los costos de adquisición de las computadoras.

A raíz del incremento de personas que se convirtieron en usuarios cotidianos del internet, se han multiplicado exponencialmente la cantidad de desviaciones que podrían ocurrir en este nuevo mundo del ciberespacio, siguiendo la máxima: “a mayor cantidad de personas, mayor cantidad de problemas”

En la actualidad no hace falta un equipo de cómputo para conectarse a internet, con tan sólo tener un teléfono inteligente podemos literalmente mantenernos conectados en todo momento, con lo cual no sólo se incrementan el número de personas que se conecta sino también el tiempo que se pasa en línea.

Al mismo tiempo que nacen nuevos espacios para la comisión de conductas desviadas, deben los profesionales de la criminología hacerse cargo del estudio complejo que requieren dichos fenómenos.

Efectivamente la criminología ha volteado a ver los problemas que se dan en la red, abordándolos desde las teorías de la corriente ambiental, como la teoría de las actividades rutinarias, la teoría de los patrones delictivos y la teoría de la elección racional.

La problematización de este fenómeno desde la trinchera de las actuales líneas de investigación criminológica que trabajan el tema, resulta útil para ciertos fines (prevención situacional), sin embargo deja de lado aspectos relevantes del proceso de comunicación.

Con el fin de desentrañar los misterios que contienen los procesos de interacción/comunicación entre los distintos actores de internet, se debe utilizar un plano epistemológico distinto, por lo cual es nuestra propuesta hacer uso de la corriente del interaccionismo simbólico como eje de la presente investigación.

Relevancia del Problema

El problema que se desarrolla a lo largo de la presente tesis, encuentra su relevancia en dos principales situaciones, la primera por el impacto directo en la vida cotidiana de la población mundial, tenga o no acceso a internet, las consecuencias de las dificultades y desviaciones relacionadas a este, termina por permear a todo espacio de relación humana.

Por otra parte, el plano actual de la criminología científica, deja de lado grandes dudas con respecto al problema que se investiga en la presente tesis, así pues al ser insuficiente la aportación actual de la ciencia criminológica moderna para abordar la problemática, se incrementa la relevancia de la presente investigación, en el plano de la epistemología científica criminológica, la cual ha sido desarrollada en sintonía con los principios del pensamiento complejo y sistémico.

Hipótesis

En la línea de idea de (Bunge, 2014) la hipótesis consiste en un enunciado fáctico general susceptible de ser verificado, por lo cual se optó por la selección y desarrollo de una hipótesis que en nuestro caso para la presente investigación, se clasificaría como de carácter descriptivo misma que busca, parafraseando a (Saenz, 2014) brindar un conocimiento limitado y provisional, pero eficiente como aproximación a los fines de la ciencia que siempre será perfectible, por lo cual la enunciamos de la siguiente manera:

La descripción de una integración teórica, entre la corriente del interaccionismo simbólico, la teoría general de sistemas y el pensamiento complejo contribuyen a crear una base epistemológica adecuada para el estudio criminológico de las conductas desviadas en internet.

La dinámica con la que se ha obtenido la hipótesis de la presente tesis es similar a la descrita por (Abreu, 2012):

A partir de las preguntas y de los objetivos de investigación, con fundamentos en las bases teóricas encontradas, las observaciones, y los procesos intuitivos y empíricos por los que transita el investigador, se formulan las hipótesis para dar explicaciones provisionales a la problemática planteada.

Definición Inicial del Ambiente o Contexto

Es una proposición dentro de nuestra tesis que:

El mundo virtual del internet, lo forman un conjunto de signos que contienen su propio significado y que contribuyen a la existencia de imágenes compuestas (símbolos), estas, son aprendidas por la interacción con ellas y con otras personas que las entienden igual, lo interesante es que en los siguientes casos se produce la desviación de conductas:

1.- Algunas personas dan otro significado a ciertas imágenes-símbolos (Debido a las singularidades de cada “self virtual”)

2.- Las imágenes-símbolos, del mundo virtual se transforman a gran velocidad, es decir, son transitorias. (Esto a razón de las particularidades del medio principalmente espacio-temporales)

3.- Al mismo tiempo que las personas interactúan con las imágenes-símbolos, formamos nuevas, de modo que no surgen de la nada, pues responden a alguna necesidad individual que se transmite al resto de los individuos de manera inconsciente, por medio del aprendizaje social que puede contener desviaciones. (Existe un bucle que se retroalimenta con la interacción del self virtual con otros y con el entorno)

Nuestra justificación científica es la necesidad de una aproximación teórica que responda a las necesidades de la ciencia criminológica para que esta cuente con bases, que brinden un punto de partida en la investigación de conductas con desviación en relación con el internet.

Objetivo General

Como objetivo central o general de la investigación, encontramos relevante llegar a describir de manera aproximada, la desviación en el entorno de las redes sociales virtuales, apoyándonos en el interaccionismo simbólico (como familia de teorías criminológicas) y el pensamiento complejo (como medio de una relación holística de conocimientos transdisciplinarios).

Con lo anterior se pretende integrar una aproximación de teoría criminológica que dé respuesta a la génesis y proliferación de las conductas desviadas en internet.

Objetivos Específicos:

1.- Describir los procesos de interacción presentes en las redes sociales virtuales, considerando la génesis, la dinámica y/o latencia de dichas desviaciones.

2.- Describir las características intrínsecas generales del ciberespacio y específicas de las Redes Sociales Virtuales con la intención de comprender con mayor profundidad los fenómenos desviados que se llevan a cabo en dicho entorno.

3.- Describir cómo se forma el “self virtual” como mecanismo de adaptación a un entorno con propiedades intrínsecas, con la finalidad de conocer mejor el rol del self virtual en las conductas desviadas de las Redes Sociales Virtuales.

Preguntas:

¿Cómo funciona el proceso de interacción entre sujetos en una Redes Sociales Virtuales con la presencia de una desviación?

¿Cuáles son los elementos propios del ciberespacio, que componen el sistema de una Red Social Virtual, y que guardan relevancia con la aparición de la conducta desviada?

¿Cómo se forma el “self virtual” en los sujetos con desviaciones en Redes Sociales Virtuales?

Justificación: Encontramos conveniente efectuar esta presente investigación en este preciso momento de la evolución tecnológica, pues es justo ahora en el año 2016-2017 que el internet ha alcanzado su punto de madurez, y con ello nos referimos a la capacidad de influencia económica, política, social y cultural que esta nueva tecnología, ha logrado conseguir, modificando la manera en que se llevan a cabo un sin fin de procesos globales, y el modo en que se manifiesta en nuestro entorno inmediato, es decir la vida diaria de la persona virtualizada, es considerablemente influida por lo que ocurre en internet.

Para centrar el tema es oportuno mencionar que la población mundial actual (2014) es de 7 174 639 554 personas (Countrymeters, 2014) y de estas las personas que tienen acceso a la red de redes son aproximadamente 3 billones (International Communication Union, 2014) con una tasa de crecimiento anual acelerada con alrededor del 8.7% en países en vías de desarrollo y 3.3% en países desarrollados.

La cantidad de usuarios de internet en los países en desarrollo se ha duplicado en los últimos 5 años del 2009 al 2014 existió un incremento de 974 millones a 1.9 billones de internautas. En México para el 2013 se registró que 46.0 millones de personas utilizan internet mientras que el grupo de población de entre 18 a 24 años, es el segundo grupo que más utiliza el servicio de internet, con una participación del 20.9 por ciento siendo parte de este grupo poblacional el escogido como sujetos de estudio para la presente investigación.

A continuación se muestra una tabla con las edades y cantidades de los usuarios de internet en México (INEGI, 2014)

Grupos por edades	Cantidades de usuarios y porcentajes
12 a 17 años	10.8 millones 23.6%
18 a 24 años	9.6 millones 20.9%
25 a 34 años	8.3 millones 18.1%
35 a 44 años	6.0 millones 13.2%

Viabilidad: Se considera un proyecto de investigación viable en cuestión de tiempos, así mismo se cuentan con los conocimientos pertinentes acerca del medio donde se llevarán a cabo las investigaciones, y se poseen los recursos y herramientas técnicas para realizar los estudios del problema planteado.

La evaluación de las deficiencias en los conocimientos del problema serían aquellas nuevas creaciones que en el mundo del internet surgen de la noche a la mañana, forzándonos a permanecer en constante aprendizaje.

Aproximación a los Puntos Guía de la Investigación

El fenómeno de la cibercriminalidad y las conductas desviadas en el internet, se propaga y diversifica aceleradamente, mientras que la criminología tarda en dar una respuesta adecuada con un marco teórico que aborde dicha problemática, debido a lo anterior se ha optado por formular una hipótesis descriptiva que brinde una aproximación a la realidad estudiada, para ello se tomó la decisión de la creación de tres preguntas de investigación que nos sirvan de guía y apoyo a la hipótesis, para la descripción y el análisis de dicha problemática.

Las preguntas que nos guían en la presente investigación son:

1.- ¿Cómo funciona el proceso de interacción entre sujetos en una Red Social Virtual con la presencia de una desviación?

Entendiendo que la desviación es más que una categorización que la comunidad asigna en función de la prevalencia en parte numérica con respecto a la cantidad de miembros de dicha comunidad, y por otra parte en referencia con una cierta escala de valores morales que imperan en dicho contexto (lugar y tiempo), y que esta puede ser latente o manifiesta, lo cual será explicado detenidamente en el apartado correspondiente.

En concordancia con (Becker, 2009) Debemos tomar en cuenta que la desviación es percibida como un agente de cambio positivo para algunos y negativo para otros, la percepción de este punto de vista es también tema de investigación.

La primera pregunta de investigación se plantea con el objetivo de responder a la descripción del origen, la dinámica y latencia, de las desviaciones en las RSV, para lo cual

se emplea la técnica de la observación participante, como herramienta de obtención de información y acercamiento a la realidad, así como la técnica del análisis de redes para conseguir una base para la descripción de los patrones de interacción de los usuarios.

En esta pregunta es importante responder con una descripción de las distintas desviaciones posibles en las RSV, las cuales son abordadas en la comunidad estudiada con la técnica proveniente de la etnografía virtual, conocida como Análisis de contenido, misma que nos ayuda en la configuración de Tipos Ideales para categorizar en diversas dimensiones.

El marco teórico para la primera pregunta lo integran diversos artículos científicos, libros sobre teoría de redes, así como obras del interaccionismo simbólico que brinden un panorama de los conceptos claves.

2.- ¿Cuáles son los elementos propios del ciberespacio, que componen el sistema de una RSV, y que guardan relevancia con la aparición de la conducta desviada?

Tomando como base que el mundo virtual posee características intrínsecas que difieren en varios aspectos con el mundo físico, se tiene como objetivo el de describir dichas características con la intención de comprender con mayor profundidad los fenómenos dentro del ciberespacio específicamente de las RSV, para responder a esta pregunta nos auxiliamos del pensamiento complejo utilizando el modelo CESM para referirnos con orden y rigor científico sobre los distintos elementos que integran una RSV, describiéndolos individualmente y en su momento indicando las correlaciones e interdependencias que poseen para la integración del sistema autopoiético al que dan forma.

La metodología y la teoría en la presente pregunta se respalda en el ya mencionado modelo CESM de Mario Bunge, así como la referente a la Teoría General de Sistemas, y el pensamiento complejo para contar con la migración conceptual que nos permita describir con mayor precisión las estructuras y elementos intrínsecos de las Redes Sociales Virtuales

3.- ¿Cómo se forma el “self virtual” en los sujetos con desviaciones en RSV?

Para responder a esta pregunta se estudian los procesos de la formación del “yo”, desde la teoría del self social de George Mead, apoyándose en el Interaccionismo simbólico, y con ayuda de la migración conceptual que tanto el pensamiento complejo como el sistémico proponen y respaldan, teniendo como objetivo, el hacer uso de los términos de dicha corriente para describir como se forma el “self virtual” como mecanismo de adaptación a un entorno con propiedades intrínsecas.

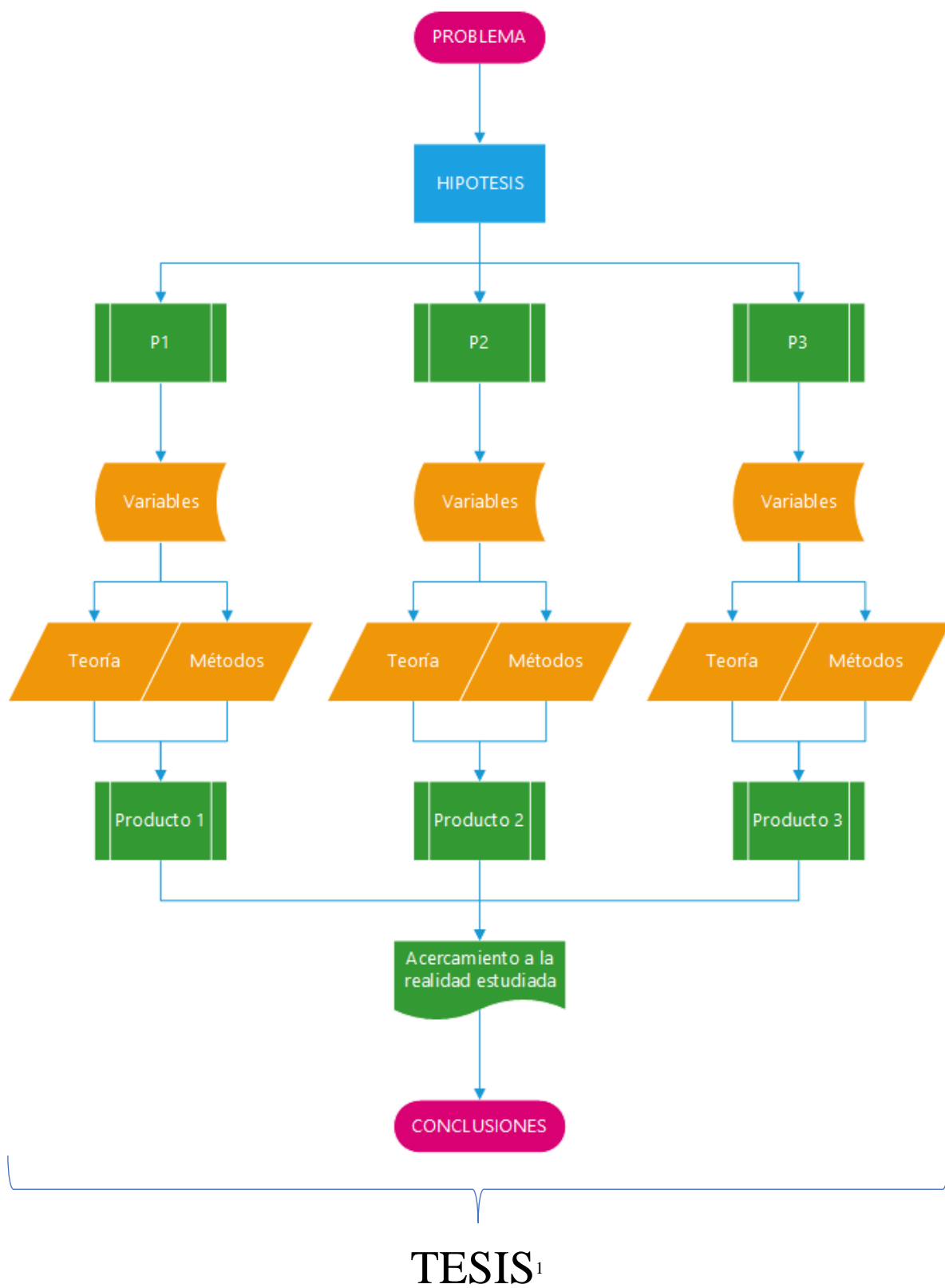
Exponiendo además la relevancia del “self virtual”, como punto de origen del bucle que crea este en función de ser una idea auto referenciada, que alimenta el sistema que se retroalimenta a sí mismo (autopoietico), al influir en su entorno, al igual que este influye en él.

Así mismo se describe cual es el papel de las neuronas espejo en la formación del self virtual, para abarcar de manera enunciativa la importancia de la imitación incluso a través de la ficción, como sistema de aprendizaje.

Se analiza además en este apartado, la importancia de los mimes como estructuras centrales de los pensamientos, para la formación de imágenes que se relacionan directamente con la relevancia de la vida con el “self virtual” para así comprender las consecuencias de las experiencias en la realidad virtual de las RSV.

En el apartado metodológico para esta pregunta, se lleva a cabo un estudio de casos, donde con la técnica cualitativa de la entrevista se obtienen datos de sujetos que se encuentran dentro de la población estudiada, que han vivido alguna experiencia de desviación en la RSV.

El sustento teórico en la tercera pregunta lo encontramos en George Mead, Herbert Blúmer, Richard Hofstadter, Daniel Dennet entre otros.



¹ Tabla de diseño propio que esquematiza el proceder de la investigación cualitativa que se presenta...

Antes de dar paso a la investigación sobre la desviación en las redes sociales virtuales, sirve de preámbulo hacer mención a otros desafíos que fueron tomados a consideración para la presente investigación, y que sin duda representan las otras caras de la moneda de los retos que la criminología tiene ante la modernidad que ha llegado de golpe.

En los siguientes subtemas que sirven de antesala a la investigación, se pretende abarcar de manera enunciativa, algunas de las nuevas manifestaciones en el internet de impacto global que guardan gran relevancia con la criminología, y que están ligadas al tema que nos compete de las desviaciones en las Redes Sociales Virtuales, pero que hasta ahora muy poco interés ha mostrado esta ciencia para responder a los retos que se nos presentan en referencia al mundo digital.

Han sido estructurados para mostrar el reto criminológico de la modernidad, con los conceptos principales que contextualizan el problema, seguido de una carga de creencias comunes que han sido difundidas con éxito a lo que hemos de referirnos como mitos, seguido por la problemática criminológica con la que se comenta el papel que la criminología debería estar realizando, y por ultimo una aproximación a la realidad sobre lo que se está haciendo hoy en día en contra de dicho reto.

La Capacidad de las Redes Sociales y Buscadores, de Influir en Movimientos Sociales-Políticos, y la Transformación de la Opinión Pública.

Conceptos claves: Boots, algoritmos de búsqueda, redes sociales, movimientos sociales.

Mito: El uso de las redes sociales es tan peligroso que incluso dictaduras como la de Libia o Egipto han sido derrocadas por las personas que utilizaban Twitter, Facebook y WhatsApp para organizarse, estas crean posibilidades que anterior a dicha tecnología no eran concebibles, la comunicación casi instantánea que se logra con una sola publicación, o mensaje, es muy útil para la ciudadanía que busca un cambio político en su país, las redes sociales virtuales son un paso adelante para la emancipación de las personas que viven en países con regímenes opresivos.

Problemática Criminológica: La auténtica libertad en la comunicación entre personas “libres” solo puede darse a través de dispositivos y programas de los cuales se pueda estar seguro de sus componentes, las leyes de propiedad intelectual y otras más, dan respaldo para que las empresas tecnológicas no estén obligadas a mostrar el interior de dichos dispositivos y programas (hardware/software), perpetuando la posibilidad de haber sido contruidos con un doble propósito, por un lado cumplir con la función manifiesta o comercial, y por otro la de recabar información de todo tipo para la formulación de grandes bases de datos que conllevan a la creación de perfiles específicos de cada uno de los usuarios existentes en la red.

Las redes sociales virtuales pueden ser un medio de comunicación increíblemente eficiente, si se lograsen mantener libres de manipulaciones, en redes sociales virtuales de carácter comercial donde los algoritmos de las plataformas se encuentran en secreto para los usuarios, es posible que intereses ajenos a los de la sociedad que busca cambios sociales o políticos, se vean influenciados en menor o mayor escala a través de criterios en la pre selección de los mensajes que son permitidos de volverse virales (populares), así como la

aparición de un consenso imaginario creado por Boots (cuentas falsas automatizadas controladas por actores de poder como gobiernos o multinacionales) que se encargan de ejercer peso en la opinión pública a favor de ciertas causas o en contra de otras.

Por poner un ejemplo, la red social virtual Facebook, formula una base de datos de los usuarios, donde registra los gustos, intereses y otros datos de interés personal, que vende a empresas publicitarias para la creación de publicidad dirigida, lo que resulta en un efecto de manipulación en cuestión de adquisición de bienes o servicios, con la misma facilidad aprende sobre lo que al usuario le gustaría ver en la selección previa que hace de las publicaciones de todos los contactos que tenemos de amigos o páginas que seguimos, para mostrar en jerarquía lo que mayor impacto en el gusto de la persona en cuestión podría ejercer, basándose en todas aquellas veces que el usuario ha reproducido un video, comentado una publicación, haber hecho “me gusta” en algún comentario, etcétera.

Esta capacidad de dirigir la atención del usuario a determinado contenido, puede parecer inofensiva, pero con facilidad podría utilizarse para favorecer intereses específicos, como incrementar la aceptación de la tecnología de fracking, o crear un consenso de opinión en contra de alguna protesta social real como puede ser incrementando los contenidos de desvalor hacia la mejora de la condiciones de presos políticos, o más sencillamente apoyando a cierto candidato previo a las elecciones políticas, enviando recordatorios de asistir a votar a un seleccionado conjunto de individuos que en base a un estudio se cree apoyaran al candidato que la plataforma de red social virtual tiene intereses de que gane las elecciones.

Realidad: Existen métodos basados en estudios de la mente humana y las ciencias sociales, para influir de manera sutil pero efectiva en la implantación de ideas, impresiones y comportamientos de los seres humanos (como individuo y como grupo) que resultan muy difíciles de detectar, a ello las nuevas tecnologías lejos de permanecer ajenas se han convertido en la plataforma ideal para su ejecución.

Tras experimentos realizados por Robert Epstein y Ronald E. Robertson sobre la capacidad de los motores de búsqueda de ejercer influencia en la opinión pública en base a su algoritmo de jerarquización de las páginas que muestran tras insertar el dato a buscar, se encontró una curiosa pero peligrosa manifestación, a la que llamaron “efecto manipulador del motor de búsqueda”, donde el sujeto se veía conducido a creer más sobre la información que se encontraba en la primera liga sugerida.

Los experimentos de la manipulación que los motores de búsqueda pueden conseguir en la opinión pública muestran lo peligroso que es para la población el no contar con la información libre de valorizaciones previas, en un mundo digital. (Epstein, 2001) refiere que el motor de búsqueda GOOGLE puede llegar a influir hasta en un veinticinco por ciento en los procesos electorales de cualquier parte del mundo, cambiando el orden de aparición en las búsquedas según los intereses de los planes del personal directivo de la empresa, esto con la facilidad de no dejar huella o evidencia, para posteriormente ser negado por la compañía.

Si las redes sociales virtuales de carácter comercial y los motores de búsqueda más populares, están en la posición de influir a tal magnitud hoy en día, ¿qué podemos esperar cuando la maquinaria se encuentre perfeccionada y el resto de la población que apenas va entrar en el uso de esta tecnología las adopte como algo cotidiano?

Quien tiene la información y el control de esta, tendrá el poder, solo la tecnología libre, puede darnos un respiro a esta situación.

La Importancia del Uso de Software Libre para una Libertad en el Mundo Offline y Online.

Conceptos claves: Software libre, Software privativo, proyecto TOR, Tails

Mito: La tecnología es neutral, así como una navaja afilada puede lo mismo ser utilizada para quitar una vida en manos de un cirujano puede usarse para salvarla, así los programas que las empresas de tecnología desarrollan son neutrales en cuanto a sus valoraciones éticas, lo mismo pueden utilizar un procesador de texto como el de Microsoft Word para escribir una canción de amor y paz, como para escribir un manifiesto de pensamientos extremistas de alguna religión, lo único que las empresas en tecnologías buscan, es mejorar sus ventas, ganancias mayores basadas en innovación que el usuario puede disfrutar, la creación de programas, aplicaciones y dispositivos cada vez más fáciles de utilizar tienen un costo que es apenas el adecuado para estas empresas logren seguir siendo competitivas.

Problemática Criminológica: La tecnología es poder, quien posee la mejor tecnología posee más poder, la desigualdad en el acceso a la tecnología va de la mano con las desigualdades económicas que el índice de Gini muestra año tras año con sus actualizaciones, estas diferencias de clases se intentan disminuir con esfuerzos públicos y privados en la lucha contra la llamada brecha tecnológica, que más que brecha es un abismo, pero donde unos ven oportunidad de ayudar, otros tantos ven oportunidad de controlar.

La disminución de la brecha tecnológica, es clave para la mejora de las condiciones de vida de las personas, su desarrollo integral en el mundo actual va ligado a una mejora de dicha situación, ya que para poder desarrollar ciertas actividades laborales son requeridas ciertas habilidades tecnológicas, que de no contar con las posibilidades de adquirirlas se

estará segregando a un gran numero poblacional a un tipo de trabajo infravalorado, con todas las repercusiones criminológicas que conlleva.

Realidad: Las estrategias de las grandes empresas tecnológicas para dotar de equipo a los que no tienen recursos económicos para comprarlos, es realizar campañas donde se repartan dispositivos de manera gratuita o a muy bajo costo, con la finalidad de contribuir de modo altruista a solucionar un problema de orden mundial.

El dato que se suele pasar por alto, es que dichos dispositivos, vienen precargados de software y aplicaciones que son de naturaleza privativa, es decir, que el acceso a su estructura interna de programación está protegido por leyes que prohíben si quiera ver su composición.

Cuando se compra software privativo, o incluso cuando se descarga de modo “ilegal”, se parcha o se colocan códigos de uso “ilegales”, o se descarga la versión de muestra, lo que ocurre es que se está utilizando un software del que no se estará seguro cuál es su funcionamiento, quizá se conozca sus funciones manifiestas, pero no se podrá saber si dentro de su código de programación se encuentra alguna otra función oculta, de rastreó, de extracción de información, o de alguna otra índole, las personas solemos pensar “es lógico que no nos digan sus componentes internos porque los robarían las empresas rivales”, pero esa no es la única razón, ni tampoco es cierto que es la única forma de hacer un software.

La filosofía de GNU/Linux.org acerca del concepto que nos interesa mostrar es: “«Software libre» es el software que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. A grandes rasgos, significa que los usuarios tienen la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software” (gnu.org, 2016).

El uso de este tipo de software que posee esta filosofía de libertad, le permite a la comunidad entre otras cosas, estar seguro de lo que integra al programa en su código fuente, no significa que sea gratis, se puede poner precio y comercializar, aunque también es cierto que resultan en una importante herramienta para disminuir costos en empresas, oficinas estatales, escuelas y en el hogar, pero no es solamente el ahorro económico que beneficia al usuario, sino también y sobre todo la emancipación que se consigue de cualquier actor de poder, la libertad total de usar la tecnología, la seguridad de ser quien usa al programa y al revés.

Programas de Captación y Análisis Masivo de Datos, una Violación a los Derechos Humanos de Cuarta Generación.

Conceptos claves: Metadatos, habeas data, autogestión de datos,

Mito: La recolección masiva de datos con el uso de programas de tipo “data mining” procesan colosales cantidades de datos de los usuarios, con fines de mejorar la experiencia de consumo de los internautas, generando anuncios dirigidos individualmente, la formulación de perfiles de usuarios tienen como objetivo hacer más eficiente el tiempo de uso del internet al crear algoritmos que distinguen automáticamente las preferencias del usuario, facilitándole la única forma de tomar decisiones en un mundo virtual cada vez más saturado de información.

Problemática Criminológica: Las razones por las cuales se colecta tal cantidad de datos es para el beneficio de otros actores de poder y muy poco para beneficio del usuario, el interés directo de los gobiernos radica en mantener el control de lo que ocurre por internet y las telecomunicaciones, la intervención a las interacciones de las personas, se lleva a cabo con la excusa de proteger la paz y resguardar la seguridad de todos, los medios de comunicación juegan un papel importante al manipular la sensación de inseguridad y acrecentar en la comunidad el miedo a problemas sociales reales pero exagerados, el control y el poder deben ir de la mano para la preservación del status quo, en un mundo nuevo donde la información es poder, el poseer dominio sobre esta es una oportunidad que no se puede dejar pasar.

Realidad: La realidad virtual que se nos despliega en el mundo online, tiene propiedades intrínsecas que deben ser expuestas con cuidado, la temporalidad, las distancias, lo transitorio y efímero que resultan las cosas relevantes para la comunidad virtual, las capacidades comunicativas que adquiere el usuario promedio entre muchas otras, llevan a la ciencia a traspasar paradigmas y crear o reinventar nuevas concepciones:

Reflexionando lo mencionado por (Nisimblat Nattan, 2014) la personalidad virtual debe considerar redefinir los conceptos de intimidad por intimidad online definiendo las áreas donde interactúa, en cuanto al honor, una definición que contemple las posibilidades de las nuevas tecnologías de alcanzar un número ilimitado de personas considerando las posibles violaciones al honor, de hogar, por un concepto amplio de hogar virtual que considere la información personal que se maneja en páginas web o en dispositivos de almacenamiento de información, de territorialidad y competencia, tomando en cuenta que en el mundo virtual las reglas de delimitación de fronteras es un tema en construcción, donde hace falta trabajar más en la asignación de competencias.

El self virtual que creamos para adaptarnos al entorno online es más que un perfil dentro de una red social virtual, se refiere a nuestra representación, a nuestra conciencia aglomerada en una figura virtual, a nuestra identidad en el mundo digital, por la relevancia de esta figura estamos de acuerdo con (Lorena, 2008) quien considera que el buen nombre adquirido es una construcción social que contiene el prestigio del sujeto ante el resto del grupo, esta imagen mental o percepción se logra con un buen desempeño como integrante de la colectividad, la protección del buen nombre es un derecho que debe ser considerado, también en el ámbito virtual.

La protección de nuestra representación en el mundo online, es tan importante como la del mundo offline, aunque la relevancia aún no se ha hecho homogénea para todos, más temprano que tarde llegará el día en que se comprenda que de hecho estas dos piezas son parte de un mismo rompecabezas.

Otro aspecto a considerar dentro de este espacio es el desarrollo de una ciudadanía digital, es decir un colectivo cada vez más grande y comprometido, que trabaja por la solución a problemas sociales apoyados en la tecnología, pero más específicamente en las potencialidades de la democracia y la solidaridad que esta conlleva.

Si el presente escrito es una recopilación de los retos a enfrentar para la criminología en el mundo digital, es justo también decir, que se han ido mencionando de

manera enunciativa y no exhaustiva las posibles soluciones o al menos caminos viables para hacer frente a estos retos, uno de ellos es precisamente las comunidades virtuales, encargadas de desarrollar conocimiento, uno especial, que por ponerle un nombre común llamémosle “Inteligencia colectiva”, a ese fruto que la interacción de una serie de procesos socializadores entre ciudadanos de todas partes del mundo al aportar sus recursos intelectuales y aprendizajes vivenciales, nos acercan más a una vida guiada por aquello en que Platón creía, es decir, la teoría de la reminiscencia, o a lo que los Rosacruces llaman el Mundo de las Ideas, por ahora internet representa lo más cercano a esa base de datos infinita que el ser humano es capaz de acceder, de allí la importancia de asegurar su acceso, libertad, y su supervivencia.

Las Monedas Electrónicas y su Importancia para Conseguir una Libertad Financiera, y los Retos Criminológicos por los Cuales les Temen.

Conceptos claves: Criptografía, encriptación, bitcoins, red financiera global, delitos financieros, monedas electrónicas.

Mito: Las monedas electrónicas son la caja de pandora que desatará de una vez por todas el poder económico de las organizaciones criminales, a través de ellas se comercializa un gran número de transacciones ilegales en la “Deep web”, como la pornografía y prostitución infantil, toda clase de drogas, armas y hasta tráfico de personas, órganos y animales exóticos, además que no da seguridad al usuario de estas de un valor real, pues su presencia es solo virtual de manera que es relativamente fácil y posible que sea robada por un hacker, se borre o se pierda durante la transacción de compra y venta.

Problemática Criminológica: El actual modo de operar del sistema financiero, en los casos de Mastercard, Visa y Paypal, entre otros, llevan al usuario final a realizar sus transacciones a través de intermediarios que tienen sus centrales de datos en territorio norteamericano, es decir no importa si la compra la realizas en México, a una empresa mexicana, con pesos, el resultado es el mismo alrededor del mundo los datos financieros se identifican y procesan en territorio Estadounidense, lo cual lleva a cualquier estado nación a una posición de vigilancia con ciertos peligros hacia su soberanía, sin embargo esto es dependiente de la arquitectura del sistema, lo que lo convierte no en un espionaje “per se” y si en una “interceptación legal”, por parte de un sistema que técnicamente procede como su programación lo dicta, de modo que el gobierno de Estados Unidos tendrá el control jurisdiccional o al menos el conocimiento de dichos datos, con todos los inconvenientes para la privacidad y libertad que esto puede conllevar.

Las monedas electrónicas poseen similares problemas que el dinero en efectivo, por su dificultad de rastreo son susceptibles de ser utilizadas en transacciones ilegales, con

respecto a ello la página internet de la cripto-moneda BITCOIN se pronuncia de la siguiente manera:

“Algunas preocupaciones han surgido acerca de que Bitcoin puede ser más atractivo para los criminales debido a que puede utilizarse para hacer pagos privados e irreversibles. Sin embargo, estas características existen actualmente en el dinero efectivo y en las transferencias bancarias, las cuales son ampliamente usadas. El uso de Bitcoin sin duda será sujeto a regulaciones similares a las que existen en los sistemas financieros y no será diferente a la hora de realizar investigaciones criminales. Comúnmente, los avances importantes siempre han sido percibidos con polémica antes de comprender correctamente sus beneficios. Un buen ejemplo de ello es Internet.” (Bitcoin, 2016)

Realidad: Las monedas electrónicas consisten en un medio de cambio basado en algoritmos que se encuentran encriptados, combinado esto con un sistema de protección de ip como lo es el enrutamiento anónimo que se consigue con TOR (torproject), con lo cual se garantiza el anonimato de los interesados, principio básico para alcanzar una libertad y una desconexión de los monopolios de los bancos, la creación y utilización de divisas anónimas permite al usuario tener total libertad, con todas las responsabilidades que conlleva.

Sin duda una de las interrogantes es ¿De donde proviene el valor de las bitcoins?, a lo cual se explica a continuación (Bitcoin, 2016):

“Los Bitcoins tienen valor porque son útiles como moneda. Tiene las características del dinero (durabilidad, portabilidad, fungibilidad, escasez, divisibilidad y reconocibilidad) basado en propiedades matemáticas en vez de confiar en propiedades físicas (como el oro y la plata) o confiar en autoridades centralistas

(como las monedas fiduciarias). Abreviando, Bitcoin está respaldado por las matemáticas. Con estos atributos, todo lo que necesita esta clase de dinero para mantener su valor es confianza y adopción”

Así pues para establecer su valor se debe atender a lo siguiente: “La bitcoin se trata de una moneda electrónica que funciona más como una mercancía que como una moneda, y sobre la que la gente decide a cuantos euros equivale un Bitcoin, de manera que es un poco como el oro a este respecto,” (Assange, 2013)

La explicación desde la criminología crítica, al temor del éxito de las monedas electrónicas descentralizadas y sin un órgano de control formal, se debe a la pérdida o deterioro del poder que da al actual grupo que detenta el “status quo” el poseer un sistema financiero manipulable como lo es el actual, los jinetes del info-apocalipsis (lavado de dinero, prostitución/pornografía infantil, terrorismo, tráfico de drogas y la piratería) son utilizados como bandera para establecer controles y medidas cada vez más rigurosas e invasivas que atentan en detrimento de las libertades civiles que un ciudadano de cualquier país moderno, debería disfrutar.

La libertad financiera es un paso adelante para el equilibrio en la repartición de riquezas, y si el internet está favoreciendo al nacimiento de opciones que asistan a esta libertad, a través de las distintas monedas electrónicas descentralizadas y basadas en criptografía, la comunidad entera debería comenzar a informarse en qué consisten y de manera coordinada incrementar su uso inteligente y responsable.

Ya el actual sistema financiero nos ha dado muestras de las incongruencias que puede cometer, como las crisis financieras programadas, las necesarias declaraciones de países en banca rota para la continuidad del sistema, y las nefastas jugarretas de rescatar a

los grandes bancos y las aseguradoras de la quiebra con dinero inyectado desde los gobiernos, dinero el cual procede de los ciudadanos comunes.

Problemas serios que la criminología está dejando pasar por alto, por considerarlos temas para economistas, especialistas en política y/o tecnologías de la información, pero que con la integración de una criminología holística basada en el pensamiento complejo estos problemas que se mencionan en el presente artículo, pueden ser abordados para su estudio, descripción, explicación y posibles soluciones.

“La teoría evolutiva del yo se basa en tres procesos de interacción que son fundamentales: el afecto, las imágenes y el lenguaje.”
Gershen Kaufman (Kaufman, 1989)

CAPITULO I

Función del Proceso de Interacción Entre Sujetos en una Red Social Virtual con la Presencia de una Desviación

Desviación

El concepto de desviación en ciencias sociales es utilizado para referirse a un comportamiento que se sale de lo ordinario en su contexto (lugar y tiempo determinado), que no encuentra aceptación en los estándares que la sociedad ha fijado como correctos o aceptados (normas), lo cual puede variar para volver sus límites de aceptación más flexibles (excepciones), si por ejemplo las circunstancias lo ameritan.

Diversos autores nos proporcionan sus definiciones de desviación social de las cuales lo que más nos interesa para nuestra investigación, es rescatar la idea de que:

- Una desviación no es sinónimo de delito, ni de conducta antisocial.
- Una desviación puede producir daño social pero también haber sido originada por el propio control social (formal-informal).
- Una desviación puede producir cambios positivos en la sociedad.
- Una desviación puede pasar a convertirse en un acto aceptado, en la medida que la sociedad evolucione sus criterios para definirla.
- Un desviado solo lo es en cuanto exista un grupo que lo etiquete o lo defina como tal.

Para poder comprender el concepto de desviación, debemos hacer hincapié en el de norma, entendiendo a esta como un conjunto de reglas que pueden ser de dos tipos, las formales y las informales, las primeras corresponden a las emanadas por una autoridad reconocida e investida con el monopolio de la violencia, las segundas de un carácter más difuso, corresponden a las guiadas por valores y costumbres, lo cual como es fácil de deducir no siempre abarcan de igual manera a todos los individuos, que ya sea por su clase social, etnia, profesión, religión, nivel cultural, entre otros tantos distintivos, perciben de manera diferente las relevancias y la interiorización de dichos preceptos, sobre esta línea de ideas (Becker, 2009) menciona que un acto es calificado de desviado no solo por la norma sino también por la forma de percibirlo o juzgarlo de la sociedad, en ocasiones una misma acción pero cometida por diferentes personas da muestra de la diferencia de la calificación o asignación de la figura de desviación, esto derivado de que los grupos sociales con poder establecen cuales son los actos prohibidos (desviados) y son estos los que etiquetan a la persona ideal (marginal), cuando ambos elementos son afines se tendrá como resultado una persona desviada que comete actos desviados.

Para otra aproximación al concepto de desviación encontramos que (Durkheim, 1982) refiere que las conductas desviadas, se dan cuando se vulnera la conciencia social que delimita lo permitido y lo prohibido, el tótem y el tabú.

Para (Becker, 2009) La desviación tienes tres dimensiones, la comisión de una acción potencialmente desviada que no es definida como tal, la definición de la desviación cuando no ha ocurrido o la coexistencia de ambas, para lograr abarcar por completo las implicaciones de la desviación, se debe abordar la interacción de todas las partes involucradas.

Así bien si llegamos a catalogar la desviación como una acción colectiva, observaremos como la respuesta del resto de la sociedad es imprescindible en dicha acción, pues son los otros quienes evalúan y deciden el grado de afectación que sufrirá el autor de la conducta.

Ya que la desviación tiene entonces dos formas de ser abordada, (desde la perspectiva del que es tratado como desviado y desde la del grupo que crea la categoría, la asigna y la sanciona), resulta casi imposible construir una sola explicación que una ambas visiones de los dos bandos implicados, una única realidad superior que integre ambas, es inviable e incompatible, así que solo nos queda separar las realidades y describirlas cada una desde su trinchera, cuidando no inclinar la balanza a ningún lado, pero llevando al límite la comprensión de las diferencias entre los dos puntos de vista.

Al mencionar la realidad, nos referimos a la que los individuos estudiados forman parte, la que crean conforme a interpretaciones de sus experiencias y sus acciones, ser capaces de describir dicha realidad nos permitirá explicar de una mejor manera el fenómeno que estudiamos.

Al haber explicado las bases de lo que consiste el proceso de desviación toca el momento de describir la aplicación de la norma que para (Becker, 2009) se divide en tres fases: En la primera el que tome la iniciativa será quien castigue al culpable, en la segunda, la aplicación de la norma está ligada a que el hecho se haga público así como la intención de sancionarlo, y en la tercera el interés personal del resto del grupo es esencial, si este logra desencadenar la voluntad del grupo de actuar entonces se aplicará la norma.

Con frecuencia, el desviado logra integrarse a un grupo que comparte su misma situación, y que lo componen personas que como él son catalogadas como marginales o desviados, estos grupos desarrollan complejas ideologías de justificación como lo menciona (Becker, 2009), para tranquilizar al propio desviado este se adhiere a la lógica formulada por el grupo, pasando así a un fortalecimiento del acto desviado.

La desviación desde la perspectiva de la complejidad, debe ser abordada en sus dos dimensiones, la primera estudiando los conceptos que definen al catalogado desviado como tal, es decir trabajar sobre los distintos elementos que deben conjugarse para dar forma al sujeto desviado, y la manera en que el sujeto catalogado como desviado acepta su etiquetamiento.

Y la segunda dimensión, la abordamos estudiando los procesos sociales que llevan al grupo de poder a definir y desarrollar las categorías de desviación, así como su posterior asignación a determinados individuos y su consecuente sanción o tipo de reproche social (con su respectiva jerarquización).

Por otra parte, un enigma salta al acontecer criminológico cuando intentamos abordar ¿cómo el sujeto es capaz de encontrarse fuera del círculo de exigencias sociales?, sobre esto (Becker, 2009) comenta que algunas personas durante su desarrollo logran evitar la adherencia con la sociedad quedando libres de seguir los impulsos personales.

Así pues, durante el crecimiento del sujeto, la formación de vínculos los logró formar con personas que manifestaban dichas inclinaciones morales más cercanas a sus propias preferencias, esto lleva a una serie de consecuencias con respecto a la desviación y son las siguientes:

1. Si el individuo ingresa a un grupo de personas que viven la desviación en cuestión como algo normal, es posible que este grupo se encuentre más organizado y haya logrado ya una racionalización fortalecida acerca de su modo de actuar, con ello el sujeto interioriza los antivalores del grupo y se configura en su ser la idea de la desviación como algo natural.

- 2.- El grupo por su parte al encontrar nuevos miembros que comparten sus intereses, incrementa su unión, dando respaldo de toda clase a sus nuevos integrantes y creciendo en todos los sentidos, aceptando además las nuevas propuestas o modos de abordar su situación de desviados ante el resto de la sociedad.

El ingreso de un nuevo sujeto desviado a un grupo de estos, conlleva al intercambio y encuentro de ideas, costumbres, métodos, entre otras cosas, que culminan por generar cambios tanto en el sujeto como en el resto del grupo, obteniendo así un discurso de recursividad, donde el sujeto influye en el medio tanto como el medio en el sujeto.

Lo anterior nos lleva a considerar la aportación dentro de la corriente del Interaccionismo simbólico que realiza la teoría de las subculturas de considerar, que la socialización tiene como consecuencia la desviación cuando esta se lleva a cabo en grupos con normas diferentes a las de la sociedad en general.

Pasemos entonces a explicar en qué consiste la socialización, es un proceso tras el cual la persona aprende y logra interiorizar los valores, pensamientos, patrones de conducta y sentimientos, para integrarse a una dinámica social sana como miembro de un grupo.

Si la socialización falla, puede deberse a un error en el aprendizaje o la interiorización de los conceptos básicos que se mencionan en el párrafo anterior, si es por causa del aprendizaje, se deberá atender los orígenes, o la fuente de donde se lleva a cabo dicho aprendizaje, el cual por lo general es a través de la imitación, o el modelado de conductas, en pedagogía entendido como el aprendizaje vicario, pero en nuestra trinchera criminológica explicado con las teorías del aprendizaje social, teoría de la imitación de Jean Pinatel o también de Gabriel Tarde, y la asociación diferencial de Edwin Sutherland.

Sobre la cuestión de la normalidad, en relación a la socialización que el sujeto que presenta desviación pasa por alto, (Soltonovich, 2012) nos menciona que se debe tomar en cuenta la construcción del concepto de normalidad de manera específica al orden social donde se desenvuelve el sujeto, pues la funcionalidad sistémica del sujeto y su entorno, marcará los parámetros que se deberán elegir para la construcción del concepto de normalidad y con ello las reacciones sociales en respuesta a su contravención.

Si la interiorización de la socialización es la génesis de la desviación, esta se puede comenzar a explicar atendiendo la formación de ideas según la cual (Dawkins, 1993) y (Dennett, 1995) nos exponen con sus ideas como la formación de la conciencia y la integración de los memes y los mimes que se analiza en el capítulo correspondiente a la pregunta # III de la presente investigación.

Desviaciones en Redes Sociales Virtuales

En el plano de la teoría criminológica, la presente investigación es de gran relevancia, para subsanar los huecos que la explosión de la evolución tecnológica está dejando en nuestra sociedad, como bien lo refiere (Becker, 2009) al señalar que existen pocos estudios sobre el comportamiento desviado así como de sus diferentes tipos, sobre todo hace falta estudios donde los investigadores tomen conciencia de lo complejo y multifacético del problema de la desviación gracias a estar en contacto directo con las personas observadas.

Una vez se ha analizado el concepto de desviación, toca hacer mención a su forma o dimensión electrónica, para lo cual comencemos por explicar la socialización electrónica.

La socialización electrónica es entonces el proceso por el cual la persona aprende e interioriza los valores, pensamientos, comportamientos, sentimientos y exigencias, propias de un ambiente virtual como ocurre en una red social virtual.

Dicho proceso requiere de agentes socializadores, que cuenten con la influencia necesaria para valorar si el individuo cumple con las exigencias establecidas, estos agentes pueden ser en el caso de las redes sociales virtuales, las plataformas o instituciones que brindan el servicio de sitio web habilitado para redes sociales virtuales, y los usuarios activos quienes dependiendo de su relevancia influyen en diferentes medidas en el desarrollo de su función como agentes socializadores.

Llegar a construir una definición única de desviación virtual resulta algo pretensioso, sin embargo para los fines que persigue la investigación es necesario basarnos que cuando nos referimos a investigar desviaciones en las redes sociales, corresponderán a “aquellas conductas que en su proceso y resultado causen alguna clase de detrimento a la armonía de

los componentes del sistema”, así pues se explica con el apartado “mecanismo” del modelo CESM en la pregunta #II.

La descripción de estos dos agentes socializadores, en el proceso de desviaciones electrónicas es esencial, sólo así es posible establecer una conexión entre los distintos elementos del sistema de la RSV con el fenómeno de la desviación electrónica, es por ello que en el apartado de modelo CESM de la pregunta # II de la presente investigación, se aborda dicha descripción.

La intensión con la presente investigación de alcance descriptivo es lograr relacionar los elementos que interaccionan entre el mundo real (off-line), el real asistido (on-line o virtual) y el de realidad aumentada, pues la afectación de uno puede ocasionar la aparición y propagación de conductas desviadas en el otro.

Para conseguir un entendimiento científico de la interacción entre estos mundos es necesario describir los elementos entre sí.

La sensación de pérdida de un bien virtual es similar o incluso mayor que la sensación de pérdida de un bien material en el mundo físico, esto depende en gran medida de la escala de valores de la persona que vive la pérdida o robo de dicho bien, entonces, la sensación de ganancias o logros de superación también es comprensible, con la misma intensidad que el usuario le proporcione a dicho fenómeno, de allí la importancia de no menospreciar el tiempo que los usuarios virtualizados invierten en la red.

Un ejemplo de lo anterior es el sistema de estímulos que el ganar en un videojuego proporciona al usuario, donde por lo general se obtienen premios o gratificaciones por completar un nivel, misión o derrotar un adversario, así como también mejoras para el avatar o personaje, que pueden ayudar a personalizar e individualizar “la imagen del yo virtualizado (self virtual)”, otorgándole propiedades de fuerza, agilidad, resistencia entre

muchas otras o simplemente una gama más amplia de ropa, peinados, accesorios, mascotas entre otros que ayudan a conformar una imagen más completa del “yo virtualizado”

Es relevante lograr describir las tres dimensiones actuales del hombre que de manera sintetizada se muestran así:

Real (mundo físico) -----Realidad aumentada-----Realidad asistida (online)

Real	Realidad aumentada	Realidad asistido
Tangible	No es tangible	No es tangible
Visible	Visible	Visible
Olfatorio	No olfatoria	No olfatoria
Auditivo	Auditiva	Auditiva
Gustativa	No gustativa	No gustativa

Existe una relación directa entre la realidad y la virtualidad, pues los logros en este último pueden ocasionar un alza en la autoestima del usuario en la vida real, así mismo un fracaso puede conseguir pérdida de autoestima, o alguna otra clase de afectación.

Ya otras investigaciones han tomado en cuenta este punto, por ejemplo (Morselli, 2011) comenta que el comportamiento de los delincuentes cambia y evoluciona en el mundo virtual, y considera interesante se contraste con el comportamiento en el mundo real, para él las tendencias en el mundo real son llevadas al mundo virtual, por lo tanto sería posible utilizar las manifestaciones virtuales como signos de alerta de cambios en el mundo real, este monitoreo de indicadores en redes sociales y otros sitios de internet podría ayudar a predecir incidentes sociales graves, así como posibles involucrados, sin duda una herramienta clave para generar inteligencia criminal.

Además de dar la pauta para la vinculación de los actos y consecuencias cruzadas entre las distintas dimensiones del hombre, también se vislumbra una propuesta de como esa información puede ser aprovechada para el combate contra el crimen.

Cabe hacer mención de que se debe buscar un concepto que sustituya al término mundo real, pues al utilizarlo en esta área de conocimiento funge como un término peyorativo que denigra de muchas maneras al mundo virtual restándole realidad, cuando en el razonamiento de aquel usuario virtualizado la importancia de ambos es la misma.

Etnografía Virtual

Para explicar en qué consiste la etnografía virtual debemos primero abordar su génesis como etnografía pura (por nombrarla de alguna manera), misma que tiene como antecedentes los relatos apoyados con diarios de viajes, que realizaban los antiguos exploradores, conquistadores, mercaderes o desorientados, de distintas culturas y épocas, cada quien con su personal manera de describir pero todos con la particularidad de mostrarle al mundo conocido, las peculiaridades de los hechos sociales de culturas apenas conocidas.

Ya en el siglo XIX, los trabajos del Antropólogo Bronisław Kasper Malinowski preparaban el terreno del fortalecimiento de dicha disciplina, con investigaciones como, *Los argonautas del pacífico occidental*, donde asienta bases de la etnografía (sin mencionarlo de esa manera), así (Malinowski, 1995) comenta que para comprender el verdadero significado, el etnógrafo debe estudiar los hechos culturales o las técnicas dentro del contexto social específico y no de forma aislada entre el observador y el objeto estudiado.

Así llegamos a formar una aproximación conceptual de la etnografía en general, que entendemos como una *disciplina que permite al investigador adentrarse en el estudio de su objeto social seleccionado, de manera que se aprende vivencialmente lo relativo al contexto que acoge a dicho objeto y las relaciones de los distintos elementos que le rodean*, por su parte (Giddens, 2004) refiere que el fin de la etnografía es mostrar los significados ocultos en las acciones sociales lo cual solo se logra con la inmersión del investigador en la realidad social del grupo investigado, con técnicas como la observación participante y las entrevistas directas.

Por otro lado, la etnografía también nos ayuda a observar la relevancia de los artefactos o de la técnica en (nuestro caso la tecnología), en un contexto social específico, lo cual es importante si consideramos que el internet es el invento más influyente de los

últimos cien años, y cuyas influencias se logran apreciar solo dentro del entorno que se investiga, como lo menciona (Perret, 2009), la técnica (tecnología) tendrá sentido si se logra definir la funcionalidad en el contexto específico, pero si este cambia, se transformará también las funciones y utilidades de la técnica así como su sentido atribuido por dicha cultura.

Una vez abordado lo anterior podemos dar paso al objetivo del presente apartado que es el de abordar el concepto de la etnografía virtual, y cómo es que la utilizamos en la investigación, lo cual resulta sencillo de explicar si entendemos que el internet nos proporciona un espacio con características propias, donde convergen diversos elementos, entre ellos el objeto de estudio que nos interesa (conductas desviadas en Redes Sociales Virtuales), para lograr abordarlo de manera holística debemos adentrarnos en este contexto.

Por su parte especialistas en el tema como (Hine, 2004) aportan que la etnografía virtual surge con la popularización de las nuevas tecnologías de información y comunicación como respuesta para investigaciones de corte etnográfico dentro de internet, ésta busca adentrarse en la forma de interactuar entre individuos, colectivos y máquinas, pues la identidad, lo físico y la conducta son conceptos que cambian en este nuevo espacio, donde por ejemplo las personas pueden relacionarse sin conocerse o estando en lugares diferentes.

Con ello entendemos que el paradigma del internet abre la ventana para los estudios de toda ciencia que le incumba lo que ocurre en esta nueva realidad, así a la criminología sea de la corriente que sea (liberal, clínica, disuasión, crítica, ambiental) le es de primordial interés, investigar las relaciones entre los distintos elementos, en la medida de que concurren desviaciones, conductas antisociales, delitos, el control social o hasta como espacio para la criminalización y la prevención situacional.

Es entonces que para lograr abordar los retos que el internet ha puesto sobre la mesa, se hace necesaria una metodología que ayude a los investigadores a guiarse para no

extraviar el camino en el vasto ciberespacio, por lo cual nos resulta fundamental mostrar algunas recomendaciones que se exponen por (Hine, 2004) al mencionar que el conocimiento etnográfico proviene de la interacción del investigador en la vida cotidiana del objeto estudiado, una vez que se logra superar o reducir la extrañeza implícita en la forma de vida de otras personas, y en el caso del internet problematizar su uso, ya sea como forma de comunicación, como un sitio para establecer comunidades o como un objeto de uso en la vida de las personas.

El internet es un medio interactivo que deberá ser percibido por el investigador como un artefacto cultural pero también como cultura en sí mismo, solo la capacidad de poder entenderlo como ambas cosas al mismo tiempo posibilitará un estudio donde el internet y la conexión con la vida real sea percibida como parte de la interacción cotidiana entre el sujeto y ciberespacio.

Las interacciones mediadas que se logran con el uso del internet obligan a la etnografía a replantearse el concepto de interacción ligada al espacio, por una donde lo relevante no sea el lugar de interacción sino la capacidad de lograr una comunicación mucho más flexible y antifrágil, es decir que se reformula el típico enfoque ligado a la localidad por uno que se centre en los flujos y conexiones.

La etnografía virtual tiene como reto estudiar las conexiones y límites entre lo virtual y lo real, dar por terminada la inmersión etnográfica debe ser una decisión basada en la práctica y su resultados, considerando que el objeto estudiado puede ser reformulado dependiendo de las decisiones del investigador.

Existen dos tesis principales en la etnografía virtual actual que se entrelazan y pueden sintetizarse de la siguiente manera (Welschinger, 2013) pag110:

- (a) La significación de Internet no existe previamente a los usos que le son atribuidos, sino que emergen en la situación en que es empleada, por lo que Internet adquiere forma entre sus usuarios en modos que no establecen a priori una barrera entre los mundos offline y online; por lo tanto (b) la etnografía es la metodología ideal para iniciar el estudio de los modos en que Internet es empleada en situación,

“en la medida en que puede servir para explorar las complejas interrelaciones existentes entre las aserciones que se vaticinan sobre las nuevas tecnologías en diferentes contextos: en el hogar, en los espacios de trabajo, en los medios de comunicación masiva, y en las revistas y publicaciones académicas”

Así llegamos a la conclusión que se deben superar los dualismos mencionados, para trascender a una visión compleja del estudio de los fenómenos que abordamos.

Entonces, podemos decir que: El estudio de internet debe ser trabajado por los investigadores desde el enfoque que lo aborda como una cultura, y desde otro que lo haga como un artefacto cultural, procurando la unión de ambos, o al menos así es como se han llevado a cabo las principales investigaciones hasta la fecha que versan sobre temas etnográficos virtuales.

Por ejemplo sobre el primer enfoque, se podría trabajar como el lenguaje es modificado y adaptado a la vida en el mundo online, gracias a la participación colectiva en las interacciones dentro de internet, como se denota en la investigación hecha libro de (Boellstorff, 2015), sobre la plataforma Second Life, esta clase de abordaje (como cultura) tiene un sesgo de polarizar la distancia entre lo online y lo offline;

Para el segundo enfoque (como artefacto cultural) se da prioridad al contexto de uso y su aceptación natural en la actual sociedad, con estudios como (Bijker & Law, 1992), se muestra la relevancia de ver al internet como un resultado de como la tecnología sirve para algunos grupos sociales en sus modos de apropiación y adaptación a dicha cultura, teniendo el sesgo de no contemplar las características cualitativas de las interacciones online, centrándose solo en relacionarlo al mundo offline.

Para superar estos sesgos, (Hine, 2004) propone combinar los dos enfoques ayudándose de los términos online-offline, puesto que los usuarios no perciben esto como enfoques separados, sino como dimensiones interdependientes.

Así bien parafraseando a (Welschinger, 2013) ya que internet no es necesaria la presencia física simultánea entre los sujetos que interactúan dentro de la red e incluso la presencia física simultánea del investigador, se enfrenta la etnografía a un replanteamiento de cómo abordar el objeto de estudio, donde lo importante son las conexiones, las interacciones, y las relaciones-acciones atemporales que se crean, así como la convergencia de los mundos online y offline.

La etnografía virtual se debe esforzar por percibir cómo ciertos lugares cobran especial relevancia dentro de internet, ya que hay un cambio entre la investigación del campo a la investigación de relaciones, y de cómo las personas se apropian del espacio en internet.

Al adaptar la etnografía al mundo de las nuevas tecnologías, debemos cambiar el paradigma de estudiar un lugar por un determinado tiempo a estudiar todas las cualidades posibles de las conexiones del objeto de estudio que nos interesa, convirtiendo al investigador en un ser multisituado capaz de rastrear y estudiar dichos puntos de convergencia.

Etnografía Virtual en las Redes Sociales Virtuales

Con respecto a las redes sociales virtuales, existen a la fecha algunas investigaciones que hacen uso de la etnografía virtual, si bien los especialistas en marketing parecen ser los más interesados en investigar lo referente a las RSV desde una visión capitalista, son los científicos de ciencias sociales quienes realmente están aportando nuevos datos sobre los procesos, interacciones, hechos sociales, y relaciones que se llevan a cabo en este espacio.

Para el año 2004 surge el famoso sitio FACEBOOK, que aprovecha características de sitios similares que la comunidad misma fue mejorando, es esta red social virtual la seleccionada como plataforma de análisis para la presente investigación que llevamos a cabo, para lo cual tomamos a consideración las recomendaciones descritas desde la Etnografía virtual por (Soren, 2014):

Herramienta de Investigación	Fuente de Datos	Contexto donde Ocurre la Acción
Existen infinidad de comunidades sociales que tratan temáticas muy diversas, es posible encontrar alguna que corresponda al tema u objeto de estudio que se planea investigar, cuenta también con indicadores de variables que se pueden estudiar y medir lo cual es muy útil para el investigador, por ejemplo la construcción de una identidad en una red	Las interacciones dentro de FACEBOOK quedan registradas en acciones como “me gusta” o los comentarios o re-publicaciones, entre otras formas, dependerá de la habilidad del etnógrafo el lograr extraer la información útil para la investigación, filtrando lo que no sea relevante para dicho estudio.	Por su popularidad FACEBOOK se ha convertido en un sitio donde temas comunes son tratados masivamente día a día al igual que temas de importancia social o político, generando un espacio en donde se puede estudiar distintas narraciones e interacciones.

social, puede estar sujeta al tipo de fotografía elegida para el perfil del usuario y de esta extraerse grandes cantidades de datos.		
--	--	--

En nuestro caso, utilizamos las tres perspectivas, pues al ser una investigación guiada por el paradigma de la complejidad, encontramos pertinente abarcar los tres puntos propuestos.

1.- Como herramienta de investigación: La aprovechamos para detectar y clasificar las conductas desviadas, en base a las variables que establecimos con la teoría y que se reflejan en las dimensiones y criterios desarrollados en el instrumento de análisis de contenido.

2.- Como fuente de datos: La utilizamos al analizar las publicaciones realizadas en el muro de cada sujeto seleccionado, para estudiar la composición del mensaje con sus respectivas manifestaciones.

3.-Como contexto donde ocurre la acción: Con la constante inmersión en el ambiente de Facebook y utilizando la técnica de la observación participante logramos apreciar las interacciones de los usuarios estudiando las declaraciones tanto tacitas como expresas con contenidos desviados.

Como ejemplo de investigaciones etnográficas realizadas con la plataforma de Facebook se cuenta con la aportación del antropólogo Chino de la universidad de Hong Kong (Hei-Man, 2008) quien investigo a quince mujeres y tres hombres de 19 a 22 años con la técnica observación participante y de la entrevista con preguntas semi estructuradas,

para comprender las interacciones creadas en el contexto de Facebook, concluyendo que efectivamente esta RSV es parte importante de la evolución del internet y un acontecimiento relevante para la humanidad.

Otra investigación la realizan en México, con el apoyo de la técnica de grupos de discusión, entrevistas semidirigidas, la guía de la etnografía virtual y el uso del software evernote y el programa para análisis de redes “gephi”, realizada por (Gonzalez & Delgado, 2015), cuyo proyecto “investiga los usos y apropiaciones que hacen los jóvenes nativos de la era digital de esta herramienta para la construcción de sus relaciones afectivas (amistades, pareja y familia). Dentro de las observaciones se da cuenta del uso limitado de interacciones sociales profundas, siendo un espacio de consolidación de relaciones offline.

Concluyen entre otras cosas que la RSV es utilizada como un escaparate con el uso estético de la tecnología por parte de los jóvenes que priorizan la proyección de su identidad y su visibilidad social integrando contactos de poco o nulo interés para sus redes afectivas, pero de importancia para medir sus grados de reconocimiento e integración a su grupo social.”

Así pues atendiendo a las necesidades del complejo objeto de estudio que trabajamos, hemos dedicado gran parte del esfuerzo en investigar las mejores vías para la obtención de datos, ya que estamos de acuerdo con la opinión de (Ramirez, 2015) al mencionar que la metodología existente debe adaptarse a las necesidades especiales del campo virtual, donde es válido la creación de nuevas técnicas para la investigación de las relaciones en el ciberespacio y lo que está alrededor de ellas.

Para superar las especiales características de nuestro objeto de estudio, desarrollamos las técnicas elocuentemente guiadas por la etnografía virtual, que se

describen, se contextualizan al entorno local, se sustentan con teoría y muestran sus resultados en los siguientes apartados.

Técnicas de Recolección de Datos para Ambientes Virtuales.

Observación Participante

Es una técnica de obtención de datos cualitativos que se utiliza para observar el fenómeno en acción, es decir, el investigador se adentra en la comunidad que desea conocer con mayor profundidad, integrándose lo mejor que pueda para minimizar el impacto en los procesos normales del fenómeno y la comunidad, llevando a cabo una redacción de bitácoras de campo o diario de investigación, donde se plasma su percepción de la realidad del fenómeno estudiado, que se logra tras la convivencia y participación constante.

La bitácora de campo se llenó por 80 días, se diseñó un formato electrónico para llevar a cabo un registro digital de lo acontecido en cada sesión de conexión.

Algunas de las deducciones logradas son los siguientes:

Se observó una distorsión o por lo menos diferencia en la apreciación del tiempo que se vive durante la conexión y en específico encontrándose dentro de la red social virtual que al parecer forma su propia temporalidad acelerando las comunicaciones con múltiples perfiles al parecer se disminuye la sensación del paso del tiempo, consiguiendo un efecto de inmersión en donde el tiempo es elástico al poder moverte a una velocidad limitada por las habilidades del usuario y su equipo tecnológico (hardware y poder de conexión) se consiguen resultados comunicativos (interacción con mensajes previamente publicados y/o en tiempo real) que son apreciados por el usuario de manera subjetiva a través del proceso de interiorización del mensaje de manera rápida o lenta (dependiendo de la codificación del mensaje y las aptitudes del sujeto receptor), estas interacciones son la causa de la elasticidad del tiempo en la percepción de la realidad del sujeto virtualizado, existiendo por lo menos dos posibilidades:

La primera, que en una mayor cantidad de interacciones comunicativas la inmersión del sujeto aumenta, y al momento de desconectarse se da cuenta que ha transcurrido ya bastante más tiempo del que pensaba.

Y la segunda posibilidad que al conseguir muchas más interacciones comunicativas que sean percibidas por el usuario como satisfactorias, comparándolas con las que se conseguirían en la comunicación offline, en un mismo lapso se perciba un rendimiento mayor del tiempo, esto trae como consecuencia la sensación de que al desconectarse, el tiempo apenas y ha transcurrido, ya que este ha sido bastante provechoso.

Análisis de Contenidos

En nuestro caso nos dimos la tarea de diseñar un instrumento para el análisis del contenido desviado en la red social de Facebook, tomando como base la investigación de (Ponce-Rojo, Hernández-Vega, Hernández-Contreras, & Fernández Rodríguez, 2012) y las recomendaciones tomadas del texto de (Andreu, 2000), se formó una matriz de catorce dimensiones, cada una con sus respectivos indicadores, mismos que fueron diseñados para el entorno local.

La dimensión encuadra al tipo de desviación (conducta reprochable), mientras que el indicador corresponde a un conjunto de características que debe cumplir el contenido que se analiza para clasificarlo en su respectiva dimensión, esto con la finalidad de lograr una descripción de tipos de conductas desviadas, y con ello conseguir que tras el análisis cualitativo de los elementos desviados, se produzca en un primer plano la descripción de la conducta y en un segundo plano la descripción de la interacción, lo cual se consigue con las apreciaciones obtenidas tras la observación participante respaldada por las bitácoras de campo, misma que se lleva a cabo al realizar el análisis de contenido.

El diseño del instrumento contempla las siguientes dimensiones/desviaciones:

A continuación se muestra una tabla de creación y diseño propio, que contiene las dimensiones de desviación y sus respectivos indicadores, que los técnicos en análisis de contenidos desviados, utilizaron como guía para efectuar el análisis de contenido en las publicaciones encontradas en los muros de alrededor de 200 usuarios de la red social virtual “Facebook”.

Dimensión	Indicador
Violencia Física	Material visual que muestre un daño físico a una persona. (Empujones / jalones, amarrar, patadas, avienta o tira objetos, bofetadas, golpes con objetos, golpes con los puños, intenta asfixiar o ahorcar, agresión o amenazas con cuchillo o arma de fuego, incluyendo actos consentidos como parte de una broma, reto, relación dominación/sumisión, correctivo disciplinario religioso/entrenamiento u otro.
Violencia Económica/material	Demostración de agresividad, arrojando objetos, los incendia, destruye, niegan la posibilidad de generar ingresos, daños a propiedad pública o privada.
Sexual	Demostraciones de conductas sexuales desviadas, que sean asimilables a alguna parafilia o se encuentren al límite de serlo, demostraciones de actos sexuales, insinuaciones, provocaciones directas, sexting, grooming.
Psicológica	Comportamiento obsesivo dirigido hacia otra persona, vigilancia persistente, maliciosa y no deseada (Stalking), o alguna fijación con un objeto o personaje (actriz, caricatura, etc.) o actividad (gimnasio, fútbol, maquillarse, etc.)
Emocional	Declaraciones o demostraciones que incluyen los insultos, las humillaciones, cosificación de la persona, o reducción de su valor como ser humano, con palabras, emojis, gif., o algún símbolo.
Ambiental	Provocaciones de un daño a la naturaleza, animales, plantas o desaprovechamiento de recursos naturales.
Política	Declaraciones o críticas sin propuesta, o incitación a un acto ilegítimo, en temas de corte político.
Apología al delito	Demostraciones que promueven la comisión de conductas desviadas,

	asocia el éxito con las conductas antisociales, (thug life-vida de cholo).
Racismo / Xenofobia (intolerancia)	Contenido ofensivo basado en características raciales, étnicas, o por pertenecer a determinada cultura, demostraciones de rechazo manifiesto a culturas diferentes, o alguna otra minoría, intolerancia religiosa u otra.
Violencia de género	Demostraciones de humillación, agresión, estereotipos dañinos, actos u comentarios denigrantes por el simple hecho de ser mujer u hombre.
Adicciones	Declaraciones directas o indirectas que promueven el abuso de sustancias, muestra su aprobación y apoyo al uso de alcohol, drogas, tabaco, entre otras.
Demostraciones compulsivas de ideales de éxito	Promueve la adquisición de bienes, servicios o experiencias de naturaleza ostentosa, lujosa e innecesaria, (autos, casas, viajes, restaurantes, joyas, electrónicos)
Depresiva, Suicida	Demostraciones de ideas de autorreproche, baja autoestima, intentos de suicidios, amenazas de cometer suicidio, apoyo a ideas suicidas o depresivas, auto lesiones/mutilaciones/cortes, subculturas afines.

Descripción del estudio: Integrando los avances de la investigación de las desviaciones en las redes sociales virtuales, y aunque esta es una investigación cualitativa y no cuantitativa, podemos exponer que las desviaciones más representativas hasta ahora corresponden a:

Adicciones: La aprobación y promoción a alguna sustancia que genera adicción, que muestra el conjunto de usuarios investigados, la vemos respaldada por la falsa sensación de popularidad que representa, o así bien la búsqueda de aceptación o pertenencia al grupo de pares en que se encuentran los usuarios, aunque no responde directamente a la presencia de una adicción en el sujeto, esta desviación en redes sociales virtuales si lo coloca en una situación de riesgo.

Psicológicas: Las distintas fijaciones a personas, o con objetos animados o inanimados, reales o ficticios, o incluso actividades que con moderación son consideradas positivas, son transmitidas como reafirmación del auto concepto del autor, hacia los demás, en busca de atención, aprobación y respaldo de sus intereses.

Representaciones compulsivas de ideales de éxito: La red social virtual es considerada un escaparate para dar a conocer lo más impactante de la persona, en la cual se tiene cierto control del diseño de la imagen personal que se muestra a los espectadores, en base a esto surge la motivación de exponer los logros más cercanos al ideal de éxito implantados por la cultura popular, como un trofeo en una vitrina o un gran número de diplomas en una pared.

Se agregó un apartado con el término “otros”, como opción para catalogar alguna desviación que no se tuviera contemplada, la mecánica para agregarla es redactar la desviación no clasificable y describirla de manera individual, incluyendo sus características atípicas.

La extracción de datos se llevó a cabo del muro de Facebook que contiene las publicaciones del usuario, ya sea que el usuario realizará el comentario o permitiera la publicación de un comentario de otro usuario en su muro (ya que se cuenta con la opción de borrarlo), de los meses enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio y julio del año 2015.

Para conseguir la inmersión total en la muestra analizada, los técnicos analistas de contenidos, conformaron lazos de amistad con los sujetos estudiados, para lograr el acceso pleno a las publicaciones de sus respectivos muros y no encontrarnos con trabas de restricciones impuestas para el público en general.

Se consideró lo expuesto por (Andreu, 2000) cuando comenta que debe profundizarse en el contenido latente así como en el contexto donde se ha producido el

mensaje para lograr una buena interpretación y más completa en el análisis del contenido cualitativo, es decir, ir más allá del contenido manifiesto.

En nuestro caso aplicamos un modelo de desarrollo de categorías deductivas dinámicas, formuladas a partir de la teoría que da sustento a la investigación, considerando tener claras las definiciones de las categorías (dimensiones) y las reglas para codificarlas (indicadores) para poder determinar con mayor facilidad la clasificación del material analizado.

Análisis de Redes

El estudio de redes se centra en analizar la composición sistémica de dos o más elementos que mantienen intercomunicación, se debe prestar atención a los elementos individuales llamados nodos o vectores (en nuestro caso “actores sociales”, y a las conexiones (para nosotros “interacciones”) que se forman entre ellos.

Al conjunto de actores sociales que comparten lazos fuertes de conexión pasaremos a considerarlos clúster de constelaciones con lazos fuertes, y a los nexos que los actores sociales forman de manera sencilla les nombramos conexiones de lazos débiles.

Las interacciones a las que prestamos atención son aquellas que contienen elementos de desviación, estas se caracterizan por ser representaciones de actos reprochables por la cultura dominante que contiene al “actor social”.²

Existen además de las redes sociales, diferentes tipos de redes, como las redes neuronales, las redes semánticas, las redes cibernéticas, entre otras más.

El análisis en redes permite al investigador plasmar de manera visual problemas complejos para facilitar su comprensión y con frecuencia lograr estudiar los retos con otras perspectivas que se logran tras la aplicación del análisis de redes.

² Este punto es importante ya que si se está juzgando un actor social o un hecho social formado/formulado en una cultura diferente a la que diseña la categoría de desviado, la asigna y sanciona, se estará cometiendo una migración inadecuada del sujeto o el hecho sin considerar el contexto del que proviene. Por poner un ejemplo, la práctica cotidiana de celebrar matrimonios entre mujeres de 11 o 12 años con hombres de 30 o 40 en sociedades no occidentales, es considerada por nuestra sociedad occidental como inaceptable, ilegal o por lo menos fuertemente reprochable, mientras que en aquellas es una costumbre con explicaciones racionalizadas por el grupo, aceptadas e interiorizadas por los habitantes.

Existen softwares especializados para trabajar con redes, para nuestro caso que nos centramos en las redes sociales virtuales, hay ya antecedentes de otras investigaciones que han utilizado dichos programas, por ejemplo el gephi que en la investigación sobre Facebook para conocer su relación en formación de lazos afectivos (Gonzalez & Delgado, 2015), dieron uso de este software que les facilitó la construcción de los gráficos de redes dentro de la investigación.

Conclusiones de la Pregunta I.- ¿Cómo funciona el proceso de interacción entre sujetos en una RSV con la presencia de una desviación?

Para responder a la pregunta uno, debemos comenzar por aclarar que la interacción entre los usuarios resultó ser más compleja de lo esperado, se procedió a utilizar la metodología propuesta por la ciencia de la etnografía pero polarizada y adecuada al entorno virtual, tomando como base otras investigaciones que han echado mano de la etnografía virtual, así fue como se decidió utilizar la observación participante y el análisis de contenido, como técnicas de obtención de datos, llevando al límite de lo posible la adaptación de construcciones conceptuales para guiar la investigación, ejemplo de ello lo encontramos en el concepto de conductas desviadas por desviación virtual.

Usando la técnica de observación participante se logró la extracción de importantes datos, principalmente mejoró la comprensión de la denominada “virtualización de la persona”, un constructo conceptual creado durante el avance de la presente investigación, y que podemos definir como la “interiorización de la realidad online en la conciencia del sujeto, con la carga de valores y creencias que conlleva el aprendizaje de la experiencia social virtual”.

Con la Técnica del análisis de contenido, aprendimos que la clasificación de conductas desviadas en redes sociales virtuales es solo el primer paso para una mejor comprensión del fenómeno, así mismo se tuvo la complicada tarea de dar cabida a comportamientos que se producían de manera aislada pero desencadenaban otras desviaciones que requieren otra investigación distinta a esta para ser explicadas. En otras palabras, salieron a la luz otros problemas que no entraban en los objetivos de nuestra investigación, pero si son de la pertinencia de la criminología.

Por último la aportación del concepto de “Desviaciones en Redes Sociales Virtuales” que consiste en “aquellas conductas que en su proceso y resultado causen alguna clase de detrimento a la armonía de los componentes del sistema” ha servido para ubicar

conductas que superan la estrecha flexibilidad del popular concepto de delitos informáticos, con este otro concepto se brinda un ayuda para comprender las complicaciones que tiene el entorno virtual.

“Con este ligero cambio en tu atención podrás darte cuenta de que existe una presencia interna, una fuerza que siempre vive las experiencias. Ésta es el alma o inteligencia no circunscrita, y su vivencia tiene lugar en el nivel virtual.”

Deepak Chopra (Chopra, 2008)

CAPITULO II

Elementos Propios del Ciberespacio, que Componen el Sistema de una Red Social Virtual, y que Guardan Relevancia con la Aparición de la Conducta Desviada.

Tomando como base que el mundo virtual posee características intrínsecas que difieren en varios aspectos con el mundo físico (mismas que se describen en el apartado correspondiente), se planea responder a esta pregunta con el auxilio del pensamiento complejo utilizando el modelo CESM para referirnos con orden y rigor científico sobre los distintos elementos que integran una Red Social Virtual, describiéndolos individualmente y en su momento indicando las correlaciones e interdependencias que poseen para la integración del sistema autopoietico al que dan forma.

La metodología y la teoría en la presente pregunta se respalda en el ya mencionado modelo CESM de Mario Bunge, así como la referente a la Teoría General de Sistemas, y el pensamiento complejo para contar con la migración conceptual que nos permita describir con mayor precisión las estructuras y elementos intrínsecos de las Redes Sociales Virtuales.

Elementos Intrínsecos del Ciberespacio

El Ciberespacio se concibe como un lugar con sus propias reglas que toda persona que lo vive tiene el reto de aprender, y para la ciencia criminológica lograr un acercamiento para estudios de las conductas desviadas, requiere además conocer cuáles son esos elementos que lo hacen único. En relación a esto (Llinares, 2011) comenta que el ciber espacio es un lugar de convergencia transnacional, donde cabe replantearse si a su vez es también un lugar para la oportunidad delictiva con características similares en cuanto al riesgo criminal.

Existen diferencias relevantes para la criminología en cuanto a las capacidades que se logra tener dentro del ciberespacio, en contraste con el mundo offline, éstas deben ser consideradas sistemáticamente y evaluadas en cuanto al riesgo que pueden representar para la comisión de las conductas desviadas :

Temporalidad: Permite al usuario comunicarse sin restricción de una línea temporal, es decir que es posible escribir un mensaje y programarlo para ser leído hasta dentro de una semana o un mes incluso años, la comunicación no se da solo en tiempo presente, por medio de un mensaje o video (entre otros formatos mas) es posible perdurar en el tiempo o al menos que permanezca la idea plasmada en dicho medio por todo el tiempo que sea permitido, solo esperando a ser reproducida, en el caso de la información dentro del ciberespacio sería más oportuno catalogarla como atemporal o intemporal. Esto para (Llinares, 2011) es la existencia de una aceleración temporal de la vivencia subjetiva, atendiendo que en internet la velocidad de los eventos es mucho mayor que en la vida offline.

Espacialidad: Las restricciones de distancias que existen en el mundo offline son irrelevantes en la web, lo que conlleva a ser capaz de comunicarse e interactuar con personas de múltiples regiones geográficas al mismo tiempo sin ningún esfuerzo.

Hasta el momento era necesario que las dos ocupasen (prácticamente) el mismo espacio para poder comunicarse, ahora pueden hacerlo al mismo tiempo y en el mismo (ciber) espacio, pero en distintos espacios geográficos (o a distancia). (Llinares, 2011).pag6

Multitarea: Una capacidad aumentada que la tecnología del internet nos brinda es la posibilidad de ejercer múltiples funciones distintas en un mismo momento, es posible por ejemplo, mantener una comunicación masiva, mientras en otro apartado se tienen conversaciones directas persona/persona, al mismo tiempo que se descarga un número “x” de información multimedia (videos, música, imágenes, textos, entre otros), simultáneamente se puede fungir como proveedor de contenido, o jugar un juego en línea con sus propias conversaciones y relaciones, mientras se actualiza el contenido de la red social favorita, y se hace algún proyecto o tarea en algún procesador de texto.

Anonimato: Aunque todo movimiento dentro del internet deja un rastro, existen formas de conseguir un fuerte estado de anonimato al momento de realizar cualquier actividad dentro de internet, esa capacidad aumentada no solo es funcional, también tiene relevancia intra-psíquica, es decir que al estar detrás de una pantalla sin contacto físico directo con el acto que se busca realizar de manera anónima, se incrementa la sensación de seguridad, control y poder para cumplir con el objetivo planteado. Como lo expone (Valiente, 2004) “La posibilidad de presentarse con la identidad que uno quiera construirse. Permite jugar con la personalidad y el aspecto físico”.

Redes Sociales

Primeramente debemos entender que las redes sociales no son una moda, sino más bien parte de la naturaleza del hombre, ya que al no contar con mecanismos naturales que permiten la supervivencia del recién nacido, el ser humano para preservar su especie diseñó estrategias de supervivencia sociales, es decir encontró la manera artificial de mejorar sus posibilidades de vida, mediante la integración de vínculos, la creación de grupos y lo que (Durkheim, 1982) llama la División Social del trabajo.

Las redes sociales pueden ser entendidas como una suma de personas vinculadas, que guardan algún interés en preservar esa conexión, que se coordinan por medio de algún código preestablecido, dinámico y flexible que permite a sus miembros actuar con individual autonomía pero enmarcadas en ciertos parámetros estructurales. Para (Lozares, 1996) estas son conjuntos delimitados de personas o colectivos que se vinculan gracias a relaciones sociales.

La naturaleza del humano es vivir en grupo, la red social es ese círculo cercano de personas que se mezcla con otros círculos de otras personas, con quienes mantenemos contacto, se puede dar por interdependencia, emocional, profesional, académica o por compartir ciertos intereses en común.

Acerca de esto (Santos, 1989) opina que los vínculos entre el conjunto de actores pueden ser interpretados para extraer de ellos, características de la conducta social de quienes forman la red a estudiar.

En la actualidad de lo que se habla cuando decimos redes sociales, es en realidad de su modalidad virtual, es decir apoyándonos en las nuevas tecnologías de la información, para presentar una plataforma que facilita la comunicación.

Redes Sociales Virtuales

El ser humano es de naturaleza gregaria y es en sociedad donde se manifiestan sus posibles conductas desviadas, en razón a esto, fue desarrollada la teoría de los vínculos sociales a lo que (Hirschi, 1969) aporta que gracias a los nexos que el individuo logra establecer dentro de la sociedad, el sujeto logra mantener el control para no actuar con actos delictivos, existe pues la necesidad de ser reconocido dentro del grupo como parte de este, esa sensación de pertenencia a su vez funge como elemento conductual controlador.

La modernidad nos permite cambiar de físico a virtual, la manera de crear y mantener vínculos sociales, esto gracias a las plataformas de redes sociales virtuales, que se han popularizado entre los usuarios regulares del internet.

En términos generales, estas plataformas virtuales funcionan coordinando en un mismo espacio digital, la representación virtual de las personas que deciden adentrarse en ella.

Las Redes Sociales Virtuales son definidas por (Boyd, 2008) como aquellos sitios dentro de internet donde es posible desarrollar un perfil con características públicas o privadas, así como una lista que contenga la conexión con otros perfiles de usuarios y donde se es capaz de visitar dichos perfiles dentro del sitio de internet.

Mientras otras definiciones más amplias mencionan que (Lorenzo, Alarcón de Amo, & Gómez, 2011):

“Los seres humanos siempre han buscado vivir en entornos sociales. La proliferación de nuevas aplicaciones online y su extensión a las prácticas cotidianas están influyendo sobre cómo las sociedades se apropian de las redes sociales. Los

sitios web de creación de redes sociales son aplicaciones online que en un nivel muy básico han impulsado la creación de redes sociales en Internet como consecuencia del avance tecnológico.”

Por otro lado autores como (Know, 2010) describen a las Redes Sociales Virtuales como “aquellos espacios dentro de la red donde se construyen relaciones entre personas de manera online compartiendo información, creando grupos bajo los mismos intereses e interactuando entre ellos.”

Es difícil poder describir las distintas redes sociales virtuales que existen, las que han dejado de existir y todas las que pueden llegar a ser creadas, por lo tanto, expresemos solo generalidades.

Por ejemplo el hecho de que algunas plataformas son diseñadas para usos si no exclusivos por lo menos si predefinido, como aquellas fundadas para compartir videos y crear tu propio canal con subscriptores, anuncios, y otras tantas cosas que comienzan siendo creaciones auténticas para esa red social, pero superan su motivo de existir y son exportadas a otros ámbitos.

Estos elementos que se popularizan a un nivel que supera su red social que les dio origen, son muy importantes para la presente investigación, pues sirven de ejemplo de cuanto de flexible y cambiante es el entorno del ciberespacio, para dar una idea de estos elementos, tenemos al #hashtag, aunque hay quienes remontan sus orígenes a los primeros IRC (Internet Relay Chat), llega a viralizarse con la red social Twitter, convirtiéndose en todo un acontecimiento y forma de expresión que pronto se exporto a otras redes sociales así como otros ámbitos.

Facebook

La plataforma web creada por Mark Zuckerberg que lleva el nombre de FACEBOOK, tiene como fecha oficial de Fundación el 4 de febrero de 2004 (Facebook, 2018)

A atravesado una serie de cambios sustanciales en su estética y funciones, por ejemplo, en un inicio cada usuario contaba con un espacio conocido como “muro” hasta ahora (2018) es conocido como “biografía” aquí es donde se puede comunicar a los visitantes autorizados, las fotografías, videos, texto entre otras más formas de expresión.

En la biografía del usuario, los visitantes pueden escribir comentarios como respuesta a las publicaciones expuestas por el dueño del perfil, dichos comentarios pueden a su vez ser sujetos a valoraciones de emociones y sobre los cuales pueden existir más comentarios a modo de hilo conversacional, lo cual resulta sumamente interesante en la investigación que a nosotros nos incumbe para estudiar el desarrollo de la empatía o apatía que genera determinada publicación entre el público receptor.

Las valoraciones de emociones, son compuestas por emoticones, son pequeños símbolos o caritas que, en el proceso de comunicación, se intercalan en el mensaje de texto, (Toranzo & Loreto, 2003) es decir símbolos que contienen una carga de significados popularizados a la fecha 2017 como sigue: me gusta, me asombra, me divierte, me entristece, me enfada, me encanta.

Las publicaciones pueden ser tomadas y copiadas - publicadas en la biografía del visitante, una especie de re publicación, que demuestra lo popular que ese contenido es entre las personas que lo retransmiten.

Existen muchas funciones y herramientas dentro de la red social Facebook, mismas que se describen en el apartado correspondiente al “mecanismo” dentro de la explicación del CESM, por ahora basta con aclarar que dicha red a sobre pasado su objetivo inicial de la simple convivencia o canal de comunicación entre ex compañeros o amigos que se han tenido a lo largo de la vida, y ahora se ha convertido en todo un fenómeno.

Un fenómeno de internet que logra incrementos en ventas de las empresas que saben utilizar sus recursos digitales para propagandas dirigidas, o campañas políticas, incluso movimientos ecologistas y de alguna otra clase altruista.

Sin embargo los beneficios que trae el gran impacto de Facebook, también conlleva múltiples riesgos, que la criminología debe estudiar, que van desde el detrimento a la vida privada, pasando por los abusos que la brecha tecnológica ha incrementado en la competencia de las empresas de productos o servicios de quienes pueden invertir grandes sumas en campañas de impacto en redes sociales y de quienes no lo pueden hacer, hasta llegar a los peligros que la misma exposición de datos personales puede conllevar como lo son acosos en todas sus modalidades, extorsiones, secuestro, usurpación de identidad entre muchos otros.

De estos riesgos nace la importancia de generar propuestas criminológicas que logren dar respuesta integral a estos peligros.

Teoría General de Sistemas

La ciencia moderna había adoptado por muchos años la línea de la especialización como un camino para el perfeccionamiento del conocimiento humano, sin embargo los antiguos filósofos griegos ya valoraban la capacidad integradora del conocimiento y no la subdivisión de este, por fortuna la comunidad científica cada vez se transforma en una comunidad más integradora y la criminología no podía ser la excepción, esto gracias a aportaciones como la del pensamiento sistémico.

Comencemos por aclarar ciertas consideraciones en el mundo de la ciencia, para lo cual es importante sintetizar a una mínima expresión la idea central de (Khun, 2013) en su obra “La estructura de las revoluciones científicas”, la cual versa sobre el ciclo que conlleva la creación de conocimiento en los diversos campos científicos, y como se compenetrán entre ellos, atravesando los periodos de la ciencia normal, la crisis, la ciencia límite o revolucionaria, las propuestas teóricas hasta llegar al surgimiento de un paradigma científico que sirva de faro e ilumine por cierto tiempo la creación de conocimiento científico, el cual es posible gracias al cambio de visión que el paradigma genera, marcando dichas pautas teóricas para diversos campos científicos.

Bajo estos términos, nos atrevemos a ubicar a la ciencia moderna en la etapa post-crisis y en nuestro particular punto de vista nos encontramos en la fase inicial de la aceptación de un paradigma científico que consiste en la teoría de la cual trata el presente apartado, la cual funciona como disciplina científica al generar la manera de integrar no solo el lenguaje técnico de un campo científico a otro, si no toda la complejidad de sus teorías que anteriormente eran específicas para dichos subgrupos científicos, no es erróneo mencionar que en la actualidad se logran percibir con gran claridad la influencia interdisciplinaria lo cual ha sido posible gracias a la aceptación de la T.G.S³ la cual nos da la pauta de las metas

³ T.G.S: Abreviación de La Teoría General de Sistemas.

principales de dicha teoría de acuerdo a su principal iniciador el biólogo Austriaco Ludwig Von Bertalanffy quien marca las principales pautas a seguir (Bertalanffy, 1989):

1. Hay una tendencia general hacia la integración en las varias ciencias, naturales y sociales.
2. Tal integración parece girar en torno a una teoría general de los sistemas.
3. Tal teoría pudiera ser un recurso importante para buscar una teoría exacta en los campos no físicos de la ciencia.
4. Al elaborar principios unificadores que corren verticalmente por el universo de las ciencias, esta teoría nos acerca a la meta de la unidad de la ciencia.
5. Esto puede conducir a una integración, que hace mucha falta, en la instrucción científica.

Así se llega a la idea de que la teoría principal de Bertalanffy es de carácter integrador y que es posible comprobar empíricamente cualquier investigación científica mediante ella, sus propósitos básicos los sintetiza: (Rodriguez, 2013) de la siguiente manera:

- Encontrar leyes comunes para la explicación de la dinámica y sus causas, aplicable a cualquier sistema.
- Describir la realidad de tal modo que se logre descubrir las partes, la función en el conjunto sistémico (su dinámica), así como la función total de dicho sistema.
- Cualquier objeto puede llegar a simplificarse en distintos niveles de abstracción, sin importar su complejidad.
- Los sistemas históricos deben contemplar su emergencia causal y no solo la memoria de estos.

- Es consciente de los distintos caminos que existen para llegar al conocimiento de la realidad:
 - Si se basa en operaciones de reducción será Analítica.
 - Si se basa en la composición será Estructurada.
 - Si se trata de un sistema, mostrará sus funciones emergentes.

Como podemos ver nos marca una serie de principios que son aplicables al análisis sistémico de cualquier objeto de estudio que cuente con la característica de ser un sistema a lo cual compete que definamos dicho termino, el cual para (Bertalanffy, 1989) “sistema puede ser definido como un conjunto de elementos interrelacionados entre sí y con el medio circundante”

Otra definición que a nuestro parecer resulta más puntual para los fines que persigue la presente investigación da cuenta de que (Rodriguez, 2013)

Un sistema, es una entidad natural o artificial; material o inmaterial; imaginaria, proyectada o construida, conformando partes organizadas de elementos con funciones específicas causales que interactúan entre sí de manera que las propiedades del conjunto, sin contradecirse, son mayores/diferentes a las de las propiedades de cada una de los elementos. Tal propiedad sistémica da lugar a una o más propiedades emergentes.

En su mayoría los sistemas intercambiarán energía, materia o información como es el caso de nuestra investigación (en las redes sociales lo que se intercambia es un conjunto de símbolos que se asimilan como información), los sistemas se clasifican en abiertos y cerrados, los sistemas abiertos pueden ser definidos como (Bertalanffy, 1989) : “sistema

que intercambia materia con el medio circundante, que exhibe importación y exportación, constitución y degradación de sus componentes materiales”; aunque contrastando con otras definiciones nos parece apropiado presentar la siguiente que además contiene la de sistema cerrado (Rodríguez, 2013) :

Un sistema abierto es un sistema que recibe flujos de energía y materia de su ambiente, cambiando o ajustando su comportamiento o su estado según las entradas que recibe. Los sistemas abiertos, por el hecho de recibir energía, pueden realizar trabajo y mantener o desarrollar sus propias estructuras y su contenido de información sin límite. Un sistema cerrado, sólo intercambia energía entre sus partes hasta el agotamiento de ese contenido energético; un sistema aislado o cerrado no tiene ningún intercambio dinámico con el entorno que le rodea.

Postulados

Existe una síntesis diseñada por (Boulding, 2007) y explicada por (Dario, 2005) que nos sirve para exponer de manera introductoria las premisas básicas en las que se fundamenta la Teoría General de los Sistemas:

Postulado 1. Es preferible que exista una seguridad en el orden, regularidad y carencia de azar, para no encontrarnos en la incertidumbre y esperar un estado fortuito.

Postulado 2. El orden del mundo empírico hace de éste un buen lugar, que sea motivante, y que origine mucha atracción con respecto a los teóricos de los sistemas.

Postulado 3. El mundo externo y práctico mantiene un orden en el ordenamiento, es decir un orden en segundo plano: una ley de leyes.

Postulado 4. El orden se mantiene con la matemática y el análisis cuantitativo, que son herramientas de un valor. Para establecer el orden, la cuantificación y la matematización son auxiliares altamente valiosos.

Postulado 5. El tratar de encontrar la ley y el orden juntos hace que sea necesaria la búsqueda de referencias prácticas.

La teoría general de sistemas obtiene dicha denominación al buscar una ley de leyes que a través del pensamiento sistémico formule la manera de encontrar orden en el universo, o por lo menos sirva de esqueleto para sostener el conjunto de conocimiento científico que persigue dicho fin.

Es posible utilizar principios que son útiles a sistemas en general, aun si provienen de la física, biología o sociología por lo tanto se considera a la Teoría General de Sistemas

como la encargada de estudiar la forma y función de los sistemas, en todos sus aspectos y connotaciones.

Si se logra definir correctamente el sistema a investigar, encontraremos modelos, principios y leyes que funcionan en sistemas generalizados, sin que importe su género, elementos y fuerzas participantes (Bertalanffy, 1989)

O en el mismo sentido pero en palabras de (Boulding, 2007) :

“En un nivel bajo de ambición, con un alto grado de confiabilidad, apunta a destacar las similitudes en las construcciones de las diferentes disciplinas en las cuales existen, y a desarrollar modelos teóricos que tengan aplicación a, por lo menos, dos campos diferentes de estudio.”

Que es justamente lo que se pretende con la presente investigación, ya que sus resultados y aportaciones significan un avance para la criminología y para el campo de la informática.

Representantes

Como suele ser propio de las ciencias emergentes la Teoría General de Sistemas cuenta con diversas aportaciones que le han dado forma, la idea principal nace alrededor de 1930 y está proviene del biólogo de profesión Ludwig Von Bertalanffy nacido en Austria y a quien se le atribuye la formación de los principios lógicos y leyes de relación básicos para definir un sistema.

En el transcurso de los años 50 un grupo de investigadores creó la Sociedad para la Investigación de Sistemas Generales, que entre otros estaba integrada por Anatol Rapoport, Kenneth Boulding, Ralph Gerard, Talcott Parsons, W Churchman, y Alfred Emerson

Existen otras aportaciones que desde sus respectivos campos han influido en gran medida (Bertalanffy, 1989):

“Los trabajos sobre la dinámica de poblaciones de Volterra, Lotka, Gause y otros figuran entre los clásicos de la T.G.S, pues fueron los primeros en mostrar la posibilidad de desarrollar modelos conceptuales para fenómenos tales como la (lucha por la existencia), susceptibles de prueba empírica.”

A consecuencia de los avances en dicha teoría, otras se vieron influenciadas de manera que lograron surgir en esta misma vertiente del pensamiento sistémico:

La cibernética (N.Wiener, 1948), que estudiaba los sistemas y en especial los sistemas recursivos con la noción central del feedback o retroalimentación; la teoría de la información (C. Shannon y W. Weaver) la teoría clásica de sistemas, la informática y la simulación (incluido el trabajo pionero de Turing, con su máquina); la teoría de conjuntos,

la teoría de grafos, la teoría de redes, la teoría matemática de juegos (Von Newmann y Morgenstern), posteriormente desarrollada por Nash, y la dinámica de sistemas (J. Forrester) (Dario, 2005)

Entrada, Procesos, Salida, Ambiente, Retroalimentación

El uso apropiado del lenguaje específico para la teoría general de sistemas nos ayudara a comprender la idea que guarda en conjunto los términos propios de esta teoría, como bien lo menciona (Bertalanffy, 1989):

“La descripción de sistemas es en términos de entradas y salidas (lo que en alemán de llama Klemmenverhalten): su forma general son funciones de transferencia que vinculan entrada y salida. Lo típico es que se consideren lineales y representadas por conjuntos discretos de valores..... Este es el lenguaje de la tecnología del control; es característico de la descripción externa el uso de términos de comunicación (intercambio de información entre sistema y medio y dentro del sistema) y de control de la función del sistema con respecto al medio (retroalimentación), por usar la definición de la cibernética de Wiener”.

Herramientas que utilizamos en el apartado del diseño del diagrama de flujo de la pregunta #2 correspondiente al subtema Las Redes Sociales Virtuales Como parte del bucle infinito del internet.

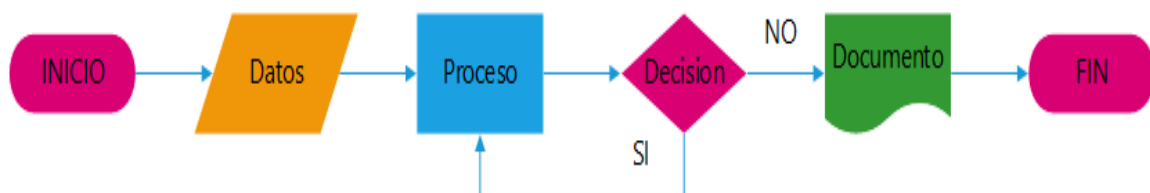
Es pertinente para los fines didácticos que perseguimos, definir los principales términos que se utilizan en el modelo básico de un sistema y estos son: (Rivas & Ortiz, 2005)

- Entrada: Es la fuerza de arranque que suministra al sistema sus necesidades operativas. Ejemplo de ella puede ser: materia, energía, personas o información.

- **Proceso:** Es lo que transforma una entrada en una salida; puede ser una máquina, un individuo, una computadora, un producto químico, un equipo y una tarea realizada
- **Medio:** Es aquella parte que se encuentra al margen del control completo del sistema y que determina de algún modo el desempeño del mismo. Debe ejercer, asimismo, una influencia considerable y significativo comportamiento del sistema.
- **Retroalimentación:** Representa una retro inducción de una parte de la salida de un sistema, la retroalimentación es mantener la salida bajo cierta condición.
- **Salidas:** Es el resultado del funcionamiento del proceso, es decir, el propósito para el cual existe el sistema, puede ser un producto, un servicio, energía, etc.

A continuación se muestra un gráfico que contiene los elementos básicos de un sistema abierto

Figura.1 Diagrama de Flujo de un sistema abierto básico.



Pensamiento Complejo

El hablar de pensamiento complejo no es solo referirnos a una teoría, es más bien intentar entender un paradigma que trata sobre la manera en que la realidad puede ser afrontada, sin un camino único y si con la mente abierta a múltiples posibilidades que se complementan y se solapan unas a otras, líneas que van y vienen en todas direcciones.

Para (Morin, 1994) la pregunta ¿Qué es la complejidad? Tiene muchas respuestas, el menciona que:

A primera vista, es un fenómeno cuantitativo, una cantidad extrema de interacciones e interferencias entre un número muy grande de unidades....

Pero la complejidad no comprende solamente cantidades de unidades e interacciones que desafían nuestras posibilidades de cálculo; comprende también incertidumbres, indeterminaciones, fenómenos aleatorios. En un sentido, la complejidad siempre está relacionada con el azar.

La criminología es compatible con el pensamiento complejo, se nutre de este pues las formas de entender a las desviaciones no son lineales, requieren de la transdisciplina, y de la constante renovación de conceptos, así como de la polarización de estos.

Pensar a través de la complejidad es una aventura que nos lleva a vislumbrar que lo incierto es también fuente de conocimiento, que lo incompleto es también capaz de aportar datos, pues en palabras de (Morin, 1994):

Lo complejo recupera, por una parte, al mundo empírico, la incertidumbre, la incapacidad de lograr la certeza, de formular una ley, de concebir un orden absoluto.

Y recupera, por otra parte, algo relacionado con la lógica, es decir, con la incapacidad de evitar contradicciones.

Y es en este sentido que la complejidad ha sido elegida para esta investigación pues funciona de manera flexible para la búsqueda incansable de la verdad, ya otros autores han decantado su practicidad como (Taleb, 2013) quien refiere que las cosas que no tienen un orden establecido son más resistentes a ambientes inhóspitos, cualidad que la presente investigación ha tenido muy presente desde el momento de su origen, debido a la complejidad y dinamismo del objeto de estudio.

Modelo CESM

La forma en que puede utilizarse en la práctica una teoría, es a través de un modelo que marque la pauta para ello, en este caso (Bunge, 2004) nos da una luz para la aplicación de la perspectiva sistémica a un problema complejo como lo es la delincuencia, esto lo logra aplicando el modelo CESM cuyas siglas en idioma ingles hacen referencia a: Composición, Entorno, Structure/Estructura y Mecanismo.

La manera de comenzar a abordar nuestro objeto de estudio con la perspectiva sistémica se consigue dando respuesta a las siguientes preguntas (Palacios, 2012):

“1.- ¿De qué está hecho? (composición), 2.- ¿Qué lo rodea? (entorno), 3.- ¿Cuáles son los vínculos que mantienen unidos sus componentes? (estructura) Y 4.- ¿Cómo funciona? (mecanismo)”

Para lograr comprender como dar paso a la aplicación del modelo es importante considerar que la descripción interna (Bertalanffy, 1989) es esencialmente estructural y esta procura describir el comportamiento del sistema en términos de variables de estado y de su interdependencia, mientras que la descripción externa es funcional, y esta describe el comportamiento del sistema por su interacción con el medio.

Comprender la función de la T.G.S es comprender la expresión “el todo es más que la suma de sus partes”, debido a que las singularidades que la forman no se explican a partir de las partes aisladas, pues las peculiaridades del conjunto (como un todo) contrastadas con las de los elementos, son percibidas como nuevas o emergentes.

Cabe mencionar que de conocer el total de partes del sistema que se investiga y la relación que guardan, es posible derivar el comportamiento del sistema a partir del de las partes

Aunque si bien (Bertalanffy, 1989) menciona que es concebible la composición gradual de una suma, un sistema, como total de partes interrelacionadas, tiene que ser concebido como compuesto instantáneamente

Otro término para referirnos a esta suma de fuerza es el de Sinergia en el que según (Cathalifaud & Osorio, 1998) Todo sistema es sinérgico en tanto el examen de sus partes en forma aislada no puede explicar o predecir su comportamiento. La sinergia es, en consecuencia, un fenómeno que surge de las interacciones entre las partes o componentes de un sistema (conglomerado).

Sinergia es cuando dos elementos o dos personas, actúan de la misma manera con el fin de lograr un objetivo determinado. El esfuerzo que deben realizar los elementos o personas debe ser igual y al mismo tiempo el resultado a conseguir ser mayor que el posiblemente esperado de esfuerzos aislados

Con el modelo Cesm, se puede analizar de manera bastante completa un sistema, es por ello que ha sido elegido para el estudio de las Redes Sociales Virtuales, para lo cual debemos comprender que Bunge define un sistema como un ente compuesto por cuatro elementos básicos: (Baiget, 2012)

C (s) = Composición: la colección de todas las partes de s.

E (s) = Entorno: la colección de elementos no pertenecientes a s que actúan sobre los componentes de s o sobre los que algunos o todos los componentes

de s actúan.

S (s) = Estructura: la colección de relaciones, en particular vínculos entre los componentes de s, o entre estos y elementos del entorno E (s).

M (s) = Mecanismo: la colección de procesos de s que lo hacen comportarse del peculiar modo en que lo hace.

$$N(s) = \{C(s), E(s), S(s), M(s)\}$$

Composición de las Redes Sociales Virtuales

¿De que esta hecho?

La colección de todas las partes del sistema (Bunge, 2004)

En la composición se hace referencia a exponer los elementos que integran el sistema que se investiga, en nuestro caso, que la investigación versa sobre las redes sociales virtuales, realizaremos un esfuerzo por indicar de manera sistémica, los elementos que componen a una red social virtual con su respectiva referencia o descripción, así como sus características sumativas y constitutivas, de lo cual explica (Bertalanffy, 1989)

”Las características sumativas de un elemento son aquellas que son las mismas dentro y fuera del complejo; se obtienen, pues por suma de características y comportamiento de elementos tal como son conocidos aislados. Las características constitutivas son las que dependen de las relaciones específicas que se dan dentro del complejo; para entender tales características tenemos que conocer no solo las partes sino también las relaciones”

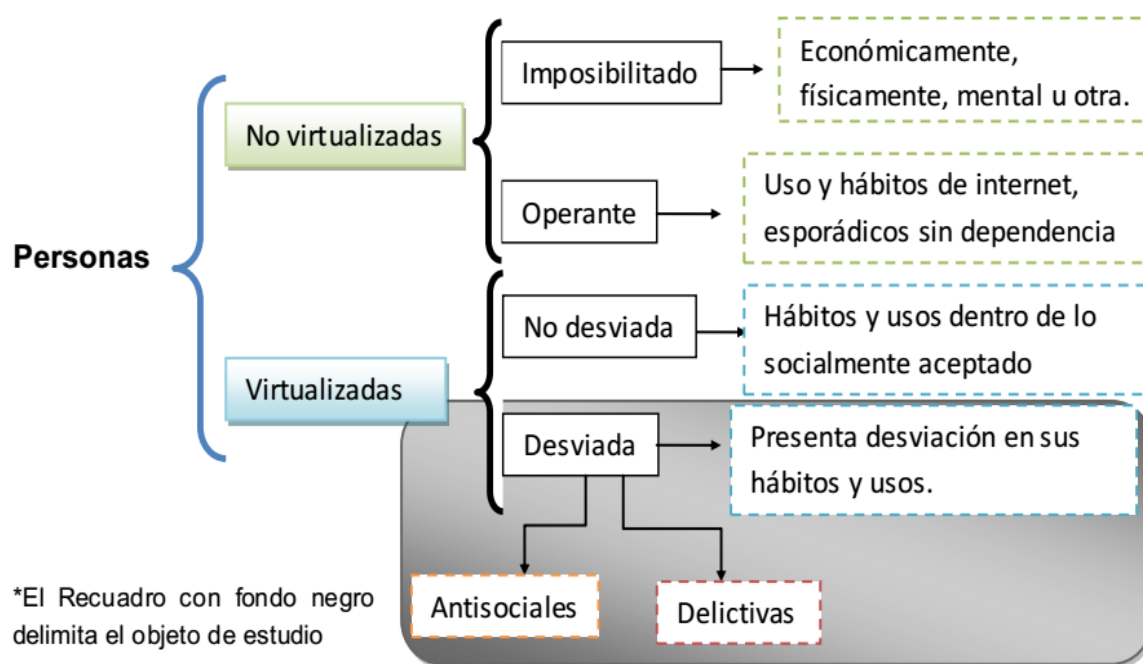
Comencemos el ejercicio descriptivo con los principales elementos de las Redes Sociales Virtuales que se componen de:

En las redes sociales tenemos como principal elemento a las personas, que en la red social virtual se identificará a este elemento como “usuario” o en su defecto “perfil”, lo cual tiene una trampa que parece buen momento para mencionar la advertencia, de que no todo perfil en redes sociales virtuales tiene de origen una persona en el mundo offline, es decir que existe la particularidad de crear cuentas administradas por un programa para interactuar de manera muy similar a como lo hace un usuario real, estos son conocidos como Boots,

estos Boots se crean con distintos objetivos, entre ellos están la capacidad de inclinar la opinión pública de las personas ya sea apoyando o debilitando alguna causa de relevancia religiosa, política, militar, económica o de algún otro índole.

Es así como detrás de un perfil, puede existir una persona real, una persona moral o puede tratarse de un boot, además de que una sola persona puede crear cualquier cantidad de perfiles que desee, normalmente cada uno con distintas particularidades que responden a un apartado de su propia representación.

Perfiles de Usuarios (personas): Hombre o Mujer que mantiene una cuenta



Perfiles de personas morales: Las empresas, asociaciones civiles, y cualquier otra entidad moral que manejen un perfil que representa a dicha entidad moral en la red social.

Boots: Perfiles que no son respaldados por una entidad humana, es un programa el que lo maneja o controla, frecuentemente con la intención de aumentar el tráfico a una determinada cuenta de usuario para incrementar su popularidad, o con fines comerciales, aunque se han implicado el uso de Boots como parte de programas de manipulación de información por parte de gobiernos, con orientaciones políticas, religiosas y hasta bélicas.

Administradores: Encargado del funcionamiento correcto desde una perspectiva técnica y en ocasiones morales del sistema.

Plataforma: Espacio virtual proporcionado por una empresa a donde se afilian los usuarios para crear y usar su perfil.

Paginas/grupos: Conjunto de personas reunidas en un mismo espacio virtual que suelen compartir gustos y aficiones semejantes, normalmente un grupo es formado para discutir sobre un tema en específico como un tipo de automóvil o miembros de alguna actividad deportiva.

Juegos: Videojuegos que dentro de ellos puedes realizar compras para obtener mejoras en tu avatar, más puntos de experiencia, objetos, vidas, niveles entre otras cosas más, normalmente se popularizan y existe un ranking para medir tu nivel de destreza en comparación de tus contactos que también lo jueguen.

Anunciantes (publicidad): La mercadotecnia hace referencia a los anuncios en cualquier presentación multimedia que promocióne algún producto o servicio, en el caso de las redes sociales existe un aspecto interesante de mencionar y es el efecto de la “mercadotecnia dirigida” o individualizada, la cual gracias a la investigación de los datos de navegación, conversaciones y búsquedas que realiza el usuario la plataforma recolecta y

arma paquetes de información inteligente que proporciona a las empresas de interés con la finalidad económica de por medio, en la mayoría de las ocasiones sin consentimiento expreso del usuario, en otras con consentimiento tácito, a través de los contratos de aceptación de condiciones y términos, con lo cual se formula el anuncio específico para el tipo de perfil de usuario que se pretende sea un posible cliente.

La publicidad es un elemento importante para Facebook, ya que es la forma en que los desarrolladores obtienen ganancias, es decir, Facebook no cobra a los usuarios por utilizar la red social, pero si lo hace con las empresas que desean llegar a ser vistas por los millones de usuarios de esta red, los anuncios publicitarios se filtran por ubicación, de manera que al perfil del sujeto que se encuentra en determinada zona de tal o cual ciudad le aparecerá en su apartado publicitario lo referente a productos y/o servicios de establecimientos de dicha zona, geográfica, esto gracias a utilizar los datos de la localización del usuario.

Otra forma de filtro para el contenido publicitario dirigido consiste en analizar la edad del usuario del perfil, esto genera una preclasificación de los productos o servicios que le podrían interesar por encontrarse en determinado grupo poblacional.

Existe también la posibilidad de que la publicidad sea dirigida por un estudio previo del contenido de las publicaciones y en general las actividades realizadas por el perfil del usuario.

Ya que como lo señalan distintos autores, las compañías están tomando cartas en el asunto, por ejemplo en cuanto a cómo deben aprovechar estos recursos las empresas (Lorenzo, Alarcón de Amo, & Gómez, 2011) escriben que “El primer paso para un uso eficiente de las Redes Sociales Virtuales se deriva de una comprensión detallada del comportamiento de uso de los individuos, es decir, de los factores que influyen en la utilización de estos sitios web.”

Es relevante apuntar que los anuncio de Facebook también puede deberse a las páginas visitadas o navegadas, es decir que los desarrolladores de páginas web pueden incluir dentro de su código unas cookies conocidas como pixel Facebook que genera datos automáticamente de que tal usuario los ha visitado, sirviendo esto para dirigir los anuncios publicitarios lo más cercano a los intereses que han demostrado los usuarios tras su navegación los cuales se pueden mostrar incluso fuera de la plataforma de Facebook.

En la actualidad no es posible eliminar la aparición de la publicidad, pero es posible restringir ciertas funciones de rastreo, lo cual conlleva a disminuir los anuncios dirigidos y a cambio recibir publicidad más general o aleatoria.

La composición de las redes sociales es por obligación la base de la composición de las redes sociales virtuales, es decir a estas últimas solo se le agregan los componentes que la virtualidad le acompañan, mismos que ya han sido descritos en el apartado de Redes sociales y redes sociales virtuales de la presente pregunta #II.

Entorno de las Redes Sociales Virtuales

¿Qué lo rodea?

La colección de elementos no pertenecientes al sistema que actúan sobre los componentes del sistema o sobre los que algunos o todos los componentes de sistema actúan (Bunge, 2004)

Aquello de lo que está a la proximidad del sistema a investigar, que contribuye a su constitución y de alguna manera realiza una dinámica con el sistema, una retroalimentación en algunos casos será conocido como el entorno.

Se podría decir que el entorno es el conjunto de elementos que influyen para un cambio menor o mayor a los componentes del sistema o bien a la inversa los componentes del sistema actúan sobre los elementos del entorno.

Los elementos pertenecientes a un sistema, muestran un comportamiento, acción o cambio el cual se considera que está relacionado con el entorno del elemento, es decir que es posible que otros elementos que se encuentren en su entorno, entren en contacto o formen algunas relaciones. (Boulding, 2007) Lo explica de la siguiente manera:

“Se piensa a cada individuo como consistente en una estructura o compleción de individuos de un orden inmediatamente inferior a él- los átomos están conformados por protones y electrones; las moléculas lo son de átomos; las células, de moléculas; las plantas, los animales y los hombres, de células; las organizaciones sociales, de hombres. El comportamiento de cada individuo se explica por la estructura y la configuración de individuos de más baja escala de los que están compuestos, o por

ciertos principios de equilibrio u homeostasis, de acuerdo con los cuales ciertos “estados” son preferidos por el individuo.

El comportamiento se describe en términos de restauración de estos estados preferidos cuando ellos son perturbados por cambios del entorno.”

Buscando esclarecer cuales son los estados preferidos de los elementos en un sistema, resulta oportuno aclarar los términos de equifinalidad y homeostasis que para (Bertalanffy, 1989) consisten en:

“La equifinalidad, la tendencia a un estado final característico a partir de diferentes estados iniciales y por diferentes caminos, fundada en interacción dinámica en un sistema abierto que alcanza un estado uniforme; otro la retroalimentación, el mantenimiento homeostático de un estado característico o la búsqueda de una meta, basada en cadenas causales circulares y en mecanismos que devuelven información acerca de desviaciones con respecto al estado por mantener o la meta por alcanzar.

En el sistema de las redes sociales virtuales el entorno es el internet entero, que muestra características intrínsecas que difieren en alguna medida del entorno físico natural al que nuestro cuerpo está sujeto, pero al que nuestra representación virtual tiene acceso.

A dichas características propias del internet se le conoce como la arquitectura del internet que se explican en el presente capítulo en el apartado Elementos Intrínsecos del Ciberespacio.

Por ejemplo algunas cosas que rodean a las redes sociales virtuales, son las páginas de gobierno, sitios de empresas, plataformas de almacenamiento de videos, Bibliotecas digitales, sitios de descarga o escucha en línea de música y podcast, motores de búsqueda, mapas, entre muchos otros.

Estructura de las Redes Sociales Virtuales

¿Cuáles son los vínculos que mantienen unidos sus componentes?

La colección de relaciones, en particular vínculos, entre los componentes del sistema, o entre estos y elementos del entorno $E(s)$, (Bunge, 2004)

Para referirnos a la estructura lo haremos encontrando el vínculo o aquella relación que mantiene en unión a los componentes del sistema.

En cuestión de unidad de elementos, comenzaremos por exponer la vinculación entre los usuarios, quienes se interesan por compartir e interactuar de forma dinámica y frecuentemente espontánea con o sin retroalimentación directa, en cualquier formato multimedia (texto, fotografías, imágenes, video, emoticón, sonidos o algún otro) con uno o más de los miembros que integren su red social.

La estructura intrínseca del internet, requiere de un dispositivo específico para acceder a esta tecnología, y aun contando con dicho dispositivo se debe contar con la capacidad económica de solventar el servicio, lo cual limita a cierta población que no está en capacidad de adquirir y mantener el acceso al internet. (INEGI, 2014) ⁴

Los vínculos son la muestra de la existencia de una correlación entre los elementos.

⁴ Usuarios de Internet (como proporción de la población de seis años o más de edad) es de 43.5% de la población nacional para el 2013 (<http://www3.inegi.org.mx/sistemas/temas/default.aspx?s=est&c=19007>) Lo cual muestra que al menos el 56.5 % de la población no cuenta con acceso a internet.

El análisis de redes sociales estudia relaciones específicas entre una serie definida de elementos (personas, grupos, organizaciones, e incluso elementos del discurso).....El análisis de redes sociales añade a los atributos las relaciones que existen entre los elementos.

El análisis de redes sociales se caracteriza, por tanto, por incluir datos relacionales o reticulares en el análisis. Entendemos por dato relacional un vínculo específico existente entre un par de elementos. A partir de los pares de elementos y las relaciones establecidas entre ellos es posible construir una red. Esta red puede representar fenómenos muy diversos. (Killinger, 2004)

Las conexiones entre los elementos suele ser un punto importante que pasa desapercibido en el acontecer científico, pero desde la perspectiva sistémica es de suma importancia exponer las formas en que se crean y mantienen las conexiones/interacciones de los actores presentes en este caso en la red social Facebook.

Las relaciones dentro de una misma constelación de perfiles puede explicarse de varias maneras, la más sencilla de exponer es por la vinculación sanguínea, es decir que sean familiares de cualquier grado, esta clase de conexión es fácil de comprender, la mayoría de la interacción que surge gira en torno al vínculo familiar, es decir que presentan contenidos referentes a eventos familiares del pasado y del futuro, así como paralelismos de situaciones con algo importante para los miembros de la familia, debido al acelerado ritmo de vida esta interacción virtual cobra gran relevancia para estar en contacto con quienes están lejos o difícilmente coinciden.

Otra vinculación se forma por la compatibilidad de gustos, existen constelaciones de perfiles que podría parecer carecen de elementos en común, por ser muy diferente su rango

de edad, nivel socio-económico, grado de estudios, pero convergen en el mismo grupo por alguna preferencia específica, que puede ir desde lo más trivial como lo es un platillo culinario, hasta algo más elaborado como una parafilia.

Existen más vínculos entre los elementos del sistema que investigamos, que van más allá de las conexiones entre perfiles de usuarios, como lo son la relación entre el usuario de un perfil y un boot, la cual puede explicarse de la siguiente manera.

El boot está programado generalmente para influir en el imaginario social, a través de sus publicaciones e interacciones para apoyar o estar en contra de determinada causa, como por ejemplo incrementar la popularidad de cierto candidato político o manipular la aceptación de la comunidad para la implementación de determinados ideales como podría ser, aceptar el uso del Fracking como fuente de hidrocarburos.

El proceso de comunicación entre el Boot y el usuario es de gran relevancia para la criminología, pues la posibilidad de que el usuario perciba la participación del Boot como si se tratara de un perfil humano real ya dice bastante de lo vulnerable que es la percepción del usuario cotidiano de las Redes Sociales Virtuales, aunque también es cierto que cada vez resulta más complicado percatarse si la publicación que se tiene al frente es creada por un Boot o un humano, esto debido a la falta de criterio o quizá desinterés, acerca de donde proviene la información que se está manejando en las publicaciones.

Mecanismo de las Redes Sociales Virtuales

¿Cómo funciona?

La colección de procesos de *s* que lo hacen comportarse del peculiar modo en que lo hace. (Bunge, 2004)

Pertenece al conjunto de procesos que resultan en un sistema y que le generan algún cambio, en el (mecanismo) se conjugan todos los otros aspectos del modelo CESM.

Ejemplo: las redes sociales virtuales son un mecanismo social de interacción desviada y/o natural de los sistemas sociales humanos.

El procedimiento básico de una red social sería el siguiente:

Un usuario abre una cuenta en la plataforma de la red social virtual a la que desea pertenecer, crea su perfil de usuario, ingresa a la plataforma con su usuario y contraseña, busca otros perfiles de otros usuarios (amigos, compañeros de trabajo, familiares, personas con intereses en común) para contactarse con ellos, la suma de sus contactos y los derivados de sus contactos contribuirán su red social.

La interacción entre los pares en una red social se lleva a cabo por medio de:

1.-Publicaciones en el propio muro donde dependiendo de la configuración de privacidad, pueden verla, comentarla y “re postearla” desde un contacto, o un grupo preclasificado de contactos o incluso estar abierto al público entero que acceda al muro (biografía) de dicho perfil.

2.-Los mensajes privados: En la mayoría de las plataformas de redes sociales virtuales es posible enviar mensajes a otros usuarios y que estos sean de carácter privado es decir que solo ellos tendrán acceso a ese mensaje desde su cuenta.

3.-Etiquetamiento: En la mayoría de las plataformas de redes sociales virtuales, existe la función de conectar la cuenta de uno o más contactos a alguna publicación multimedia, y esta aparece en el perfil o cuenta del usuario etiquetado.

La investigadora de redes sociales Danah Boyd (Sempere, 2015) aclara que las personas en las redes sociales suelen llevar a cabo una acción considerada como "acicalamiento social" o "sensibilización periférica" (que explica como las personas "quieren saber qué piensan, hacen y sienten las personas de su alrededor, incluso cuando la presencia no es viable").

Para conseguir explicar el apartado del Mecanismo de las redes sociales virtuales desde la perspectiva criminológica-sistémica, es viable mostrar la siguiente tabla de creación propia donde se lleva a cabo un ejercicio de correlación en dos vías, las flechas azules indican si existe interacción con desviación de parte de los elementos izquierdos de la tabla hacia los elementos superiores, y con la flecha roja indica si existe interacción con desviación de parte de los elementos superiores hacia los inferiores colocados a la izquierda.
























	Usuarios	Boots	Publicidad	Plataforma	Juegos	Paginas/ Grupos
Usuarios						
Boots						
Publicidad						
Plataforma						
Juegos						
Paginas/ Grupos						

Tabla 1 Mecanismo de la interacción con desviación en dos vías de los elementos de una red social virtual

Estructura de interacciones con desviación entre los elementos del sistema de RSV

<p>Usuario</p>	<p><u>Usuario</u></p>	<p>Existe una complejidad elevada para describir las desviaciones en la dinámica entre usuarios, sintetizando lo comentado en el apartado donde se expone a profundidad dicha interacción gracias a la técnica del análisis de contenido, podemos mencionar que:</p> <p>Los usuarios son influenciados en la admisión de conductas dañinas como parte de la interacción entre pares, en búsqueda del sentido de pertenecer al grupo o ser aceptado o reconocido por el otro.</p> <p>Los usuarios son capaces de ofender al otro y dañarlo, frecuentemente desde el anonimato, llevando el impacto negativo del mundo online al offline, y viceversa.</p> <p>Los usuarios manifiestan altos grados de distintos tipos de violencia, la cual puede ser dirigida a un objetivo en específico o al azar, esto como liberador de tensiones, ansiedades y como medio de escape de su propia realidad. (el sujeto en el mundo offline, puede ser víctima de constantes agresiones, pero en el mundo online se manifiesta como un agresor como medio de escape y para contrarrestar su condición)</p> <p>El usuario es capaz de utilizar su versión más extrovertida sexualmente para llamar la atención del otro, por medio de fotografías, videos, textos, audios, expresa su preferencia buscando la reacción de los demás, una vez más luchando por la aceptación inconsciente del otro, e inclusive su propia autovaloración al reafirmar su valía o condición de</p>
-----------------------	-----------------------	--

		<p>estética.</p> <p>El usuario con desviación puede utilizar su capacidad de influenciar en el otro, para llevarlo a través de la manipulación a cometer cualquier tipo de acto que le pueda conllevar a resultados negativos.</p> <p>El usuario puede llegar a bloquear y no tomar en cuenta la presencia de algún otro en específico, lo cual en el mundo virtual tendría los mismos efectos que desaparecerle del campo de convivencia social con el usuario que así lo ha decidido.</p> <p>El usuario puede eliminar su cuenta y con ello su rol desempeñado ante otros usuarios, reinventarse al abrir otra cuenta y decidir qué nuevo rol va ejercer y ante quienes.</p> <p>Entre muchas otras desviaciones que se exponen en la pregunta uno de la presente investigación.</p>
	<u>Plataforma</u>	<p>Los usuarios pueden ejercer acciones desviadas a la plataforma administradora puesto que con un ataque o intrusión un usuario es capaz de alterar, borrar, cambiar, o hasta mejorar una o más partes del código fuente que le da forma y guía los procesos de programación de la plataforma.</p>
	<u>Paginas/grupos</u>	<p>Los usuarios son los responsables de crear, y alimentar de carga simbólica con sus respectivos significados a los grupos de comunidades virtuales, son los usuarios quienes dan nacimiento y apoyo a la desviación de los conceptos que la sociedad a nivel macro ha establecido como aceptados, pero que encuentra en los subgrupos un sinnúmero de variaciones desviadas, por poner un</p>

		<p>ejemplo, es un usuario el que comienza por redefinir el concepto de héroe en algún grupo, y otorgarle el significado de “alguien que se quita la vida o le quita la vida a otros (otros distintos a los pertenecientes al grupo que respalda dicho significado)”, el nuevo concepto es adoptado por el resto de los usuarios miembros del grupo, popularizado y retransmitido ya con la nueva carga de significado, migrando a cuantos grupos cuenten con suficientes usuarios que acepten esta re-conceptualización, sin fronteras físicas del mundo offline, el nuevo concepto puede llegar a cualquier parte sin importar religión, edad, sexo, estrato social, idioma o nivel de estudios, logrando el usuario alterar la dinámica de los grupos, generando desviaciones y convirtiéndose en parte esencial del bucle de la desviación en internet.</p>
	<u>Juegos</u>	<p>Un usuario es capaz de manipular la configuración de los juegos, para conseguir un sinnúmero de mejoras para su avatar, desde objetos, puntos de experiencia hasta dinero virtual, todo lo cual es posible de utilizar para intercambiar por otro tipo de beneficios, la imaginación del usuario sería el límite.</p>
Boots	<u>Usuario</u>	<p>Los Boots pueden influir en comportamientos desviados en los usuarios al alterar su percepción de la realidad a través de los mensajes repetidos e intencionados que han sido creados para favorecer un determinado tipo de pensamiento o propuesta, a la que el usuario se encuentra constantemente bombardeado, según el por propuestas genuinas de otros usuarios cuando en realidad estas validaciones de ideas y</p>

		contenidos provienen de un boot.
	<u>Boots</u>	Los Boots están programados para cumplir un objetivo y si su misión se contrapone con la de otro boot, puede llegar a enfrentarse en un choque de ideas programadas, por ejemplo un boot diseñado para apoyar la proliferación de armas de fuego, se encuentre con un boot programado para la regulación de controles en el uso de armas de fuego, en una misma constelación de comentarios, unos a favor y otros en contra, anulándose unos a otros.
	<u>Paginas/grupos</u>	Los Boots puede ocasionar grandes conflictos en la manipulación de la percepción de la realidad de comunidades enteras, imaginando un escenario donde un boot pro nazi que este programado para visitar cuanto grupos de minorías étnicas existen para plasmar comentarios de odio justo en periodos de elecciones políticas o cerca de alguna fecha importante para dicha comunidad que está siendo atacada por el/los Boots Teóricamente los Boots podrían influir a través de la manipulación para la proliferación de ataques subversivos.
Publicidad	<u>Usuarios</u>	La interacción con desviación de la publicidad a los usuarios consiste principalmente en la afectación a su privacidad, que se manifiesta tras el pago que la empresa realiza a la plataforma para obtener los datos necesarios para la estrategia de publicidad dirigida, en un principio parece solo tener beneficios para el usuario de recibir solo lo que a su perfil puede agradarle, sin embargo deja de lado cuestiones como la

		competitividad igualitaria, que no es posible para las pequeñas empresas acceder a estos mecanismos de publicidad, monopolizándose la información a unas cuantas multinacionales capaces de pagar por ella y manejar los recursos técnicos necesarios para la publicidad dirigida.
	<u>Plataforma</u>	La publicidad paga grandes sumas por la información que se procesa a través de la plataforma, influye de manera desviada ya que por la dinámica de la oferta y la demanda la plataforma puede cambiar sus políticas en cuanto al uso de la información del usuario y llegar a un acuerdo con la empresa interesada en la información, si la publicidad paga el precio, la capacidad de hacer llegar anuncios personalizados basados en investigación individualizada previa, sería posible con los efectos respectivos, un incremento de ventas, desventajas para la competencia que no pueda costearlo, sensación de estar siempre vigilados de los usuarios. Entre otros.
Plataforma	<u>Usuarios</u>	<p>La plataforma decide cuales son las reglas dentro de la comunidad de la red social virtual, que está permitido y que prohibido, entre otras cosas si esta quisiera desaparecer la cuenta de un usuario, podría llegar a afectar la vida online y offline del sujeto, de allí la razón de amonestar al usuario que sube contenido prohibido, donde por cierto tiempo permanece bloqueada la cuenta.</p> <p>Dependiendo del nivel de virtualización que presente el usuario, la desaparición de la cuenta de perfil puede</p>

		llegar a ser un problema grave.
	<u>Boots</u>	La plataforma puede llevar acabo medidas de detección de Boots, para su posterior bloqueo, pero estas por causas desconocidas no son aplicadas, denotando obras permisivas en cuestiones que escapan a un marco legal por no estar legislado al respecto.
	<u>Publicidad</u>	La plataforma puede decidir con quién hacer negocios para permitirles publicitarse dentro de ella, las capacidades de selectividad en un área comercial tan monopolizada constituyen prácticas que rayan la ilegalidad, pero una vez más al no estar legislado al respecto no deja de ser solo una desviación comercial.
	<u>Juegos</u>	La plataforma puede influir en el tipo de juegos que permite se vinculen con ellos, así como las formas de pago electrónico para la compra de objetos dentro de los juegos, es posible que existan controversias mercantiles en cuanto a las comisiones o concesiones que se deben pagar para estar en la lista de los aceptados.
	<u>Paginas/grupos</u>	La plataforma puede eliminar la cuenta de algún grupo que considera ejerce mal uso de su espacio, sin embargo existe el peligro de eliminar paginas o grupos que tienen intereses genuinos pero estos están en contra de algún régimen que la plataforma favorezca por distintos motivos.
Juegos	<u>Usuarios</u>	Los juegos pueden influir en el usuario generando una adicción que lleva al sujeto a un estado similar al de cualquier otra clase de adicción, alteración del sueño, irritabilidad en ausencia de este, sensación de vacío al

		<p>no poder jugar, pensamientos recurrentes sobre el juego que afectan el desarrollo normal de otras actividades cotidianas como trabajar, estudiar, cuidar de los hijos o incluso cubrir necesidades básicas de alimentación e higiene.</p> <p>Los juegos contribuyen a la creación de una vida virtual más interiorizada, y con las constantes recompensas que se obtienen mientras se avanza en el juego mayores satisfacciones manifiesta el usuario, incluso puede llegar a solventar las necesidades de reconocimiento al ganar cierta fama dentro del juego, o de poder, al tener mayor control sobre el mundo virtual que el que se tiene en el offline, así mismo funciona como un mecanismo de elevador de autoestima con las recompensas virtuales obtenidas que pueden confundir al usuario al hacerlo sentir más satisfecho con sus logros en la vida virtual que en la offline.</p>
Paginas/grupos	<u>Usuarios</u>	<p>En los grupos se puede llegar a crear una base de símbolos con significados propios del micro entorno, que no responden por completo a las escalas éticas y morales de la macro sociedad, el convivir cotidianamente dentro de uno de estos grupos, lleva como consecuencia que el usuario normalice las variaciones de significados de aquello que el grupo respalda como correcto, alterando el usuario su propia percepción de la realidad online y consecuentemente si se ha debilitado o no desarrollado la capacidad de pensamiento crítico, podrá llevar al usuario a alterar su percepción de la realidad en el mundo offline, teniendo</p>

		como resultado el traslado de antivalores virtuales que han surgido con fines lúdicos, humorísticos, satíricos, sádicos, morbosos, lujuriosos entre otros, funcionado como escape de la realidad, pero paradójicamente culminando en la alteración de la percepción de la misma.
	<u>Paginas/grupos</u>	Los grupos o paginas dentro de Facebook presentan un comportamiento similar al de las pandillas en el mundo offline, y es que suelen competir con insana rivalidad entre aquellos que presentan interese similares, las desviaciones que un grupo puede cometer hacia otro grupo consisten primordialmente en luchar por notoriedad, fama o estatus, aunque las desviaciones que nacen en alguno de estos grupos, suele propagarse a los demás de manera similar a una onda expansiva, demostrando lo cercana que es la interacción entre estos.

Las Redes Sociales Virtuales como Sistema Autopoiético

Las Redes Sociales Virtuales son susceptibles de poseer la característica sistémica de la autopoiesis, esto debido a que regulan por si mismas el flujo de información que para este sistema corresponde a su elemento vital, así como (Maturana & Varela, 1998) nos lo explica de la siguiente manera:

Los sistemas pueden presentar homeostasis (equilibrio funcional o equilibrio dinámico) o ser considerados autopoiéticos, los primeros presentaran una clara organización necesaria y motivada a sus objetivos de sistema que asegura que su composición y estructura continúen disponiendo de un conjunto de flujos y transformaciones que definen su grado de dinámica funcional, pero si consigue que las perturbaciones producidas en el sistema no superen el equilibrio propio de la homeostasis que hace segura su existencia, su definición como sistema específico pasa a considerarse como un sistema autopoiético es decir que se reproduce y mantiene por sí mismo.

Aquellos sistemas que presentan una red de operaciones o procesos singulares o individualizantes, y que son capaces de destruir algún elemento del mismo sistema, para responder a modificaciones del medio, será considerado un sistema autopoiético, un claro ejemplo son todos los seres vivos, (Biología del fenómeno Social, 2014).

Las redes sociales son sistemas autopoiéticos de tercer orden, el primer orden lo tiene la célula al componerse de una dinámica molecular, el segundo orden lo tiene el organismo viviente y el tercer orden corresponde a la suma de varios organismos vivientes que se conjugan en un sistema, en este caso un sistema social virtual “una red social”

La idea central de atribuir la característica de autopoiesis a una red social virtual es en consecuencia de su capacidad para generar dentro de ella una dinámica de sus componentes que la mantiene funcionando, bajo esta idea creemos en la auto conservación pues al contener un elemento que actué de manera desviada, provocando un deterioro o poniendo en peligro la continuidad de la dinámica del sistema, la red social deberá ser capaz de autorregularse, adaptándose, bloqueando el elemento desviado o desintegrándose.

Es en base de la idea de auto conservación que el capítulo jurídico de la presente investigación encuentra su respaldo ideológico, en síntesis, la capacidad innata de la red social virtual como sistema autopoietico de autorregularse, le permite prescindir de una fuerza externa como el derecho penal y las instituciones de orden formal como las conocemos, y en cambio la propuesta de una regulación basada en controles sociales informales se presenta como la mejor alternativa, compatible en su totalidad con la naturaleza propia del sistema autopoietico de las redes sociales virtuales.

Las Redes Sociales Virtuales como parte del Bucle Infinito del Internet

Las ideas acerca de la existencia de bucles infinitos que están presentes en la naturaleza de nuestro universo, es estudiada y explicada a fondo por (Hofstadter, 2015):

“Bucle extraño” ocurre cada vez que habiendo hecho hacia arriba (o hacia abajo) un movimiento a través de los niveles de un sistema jerárquico dado, nos encontramos inopinadamente de vuelta en el punto de partida”

A dicho tipo de sistema donde se da la presencia de dichos bucles extraños, se les conoce como sistemas con jerarquías enredadas.

Sostenemos la idea de que el sistema del cual forman parte las redes sociales virtuales y las propias desviaciones que en ellas se dan, constituyen junto con otros elementos de la red (como los self virtuales), un sistema de jerarquía enredada que da nacimiento a un bucle extraño, como se explica a continuación:

El internet con sus constantes transformaciones influye en la dinámica de las redes sociales.

Las redes sociales virtuales con su capacidad de conglomerar la unión de múltiples self virtuales se convierte en un motor de cambios constantes para el resto de los elementos de internet.

El self virtual es influenciado por lo que ocurre en las redes sociales virtuales y el internet en general.

Las desviaciones dentro de las redes sociales virtuales son un subproducto de la interacción de distintos self virtuales con sus distintas escalas de normalidad.

Las desviaciones en las redes sociales virtuales se encuentran inmersas en un bucle generado por la propia actividad del self virtual de cada sujeto presente en la red.

Las desviaciones en las redes sociales virtuales llegan a influir en la dinámica del internet.

Con la sexta afirmación se completa el bucle que vuelve a dar paso a la primera afirmación.

Lo anterior puede ser mejor expresado mediante un diagrama de flujo que muestra gráficamente la característica de la autocomposición del sistema.

El diagrama de flujo es una representación gráfica de un proceso. (Juganaru, 2014)- Cada paso del proceso es representado por un símbolo diferente que contiene una breve descripción de la etapa del proceso.

Tabla 2 Simbología utilizada en el diagrama de flujo.















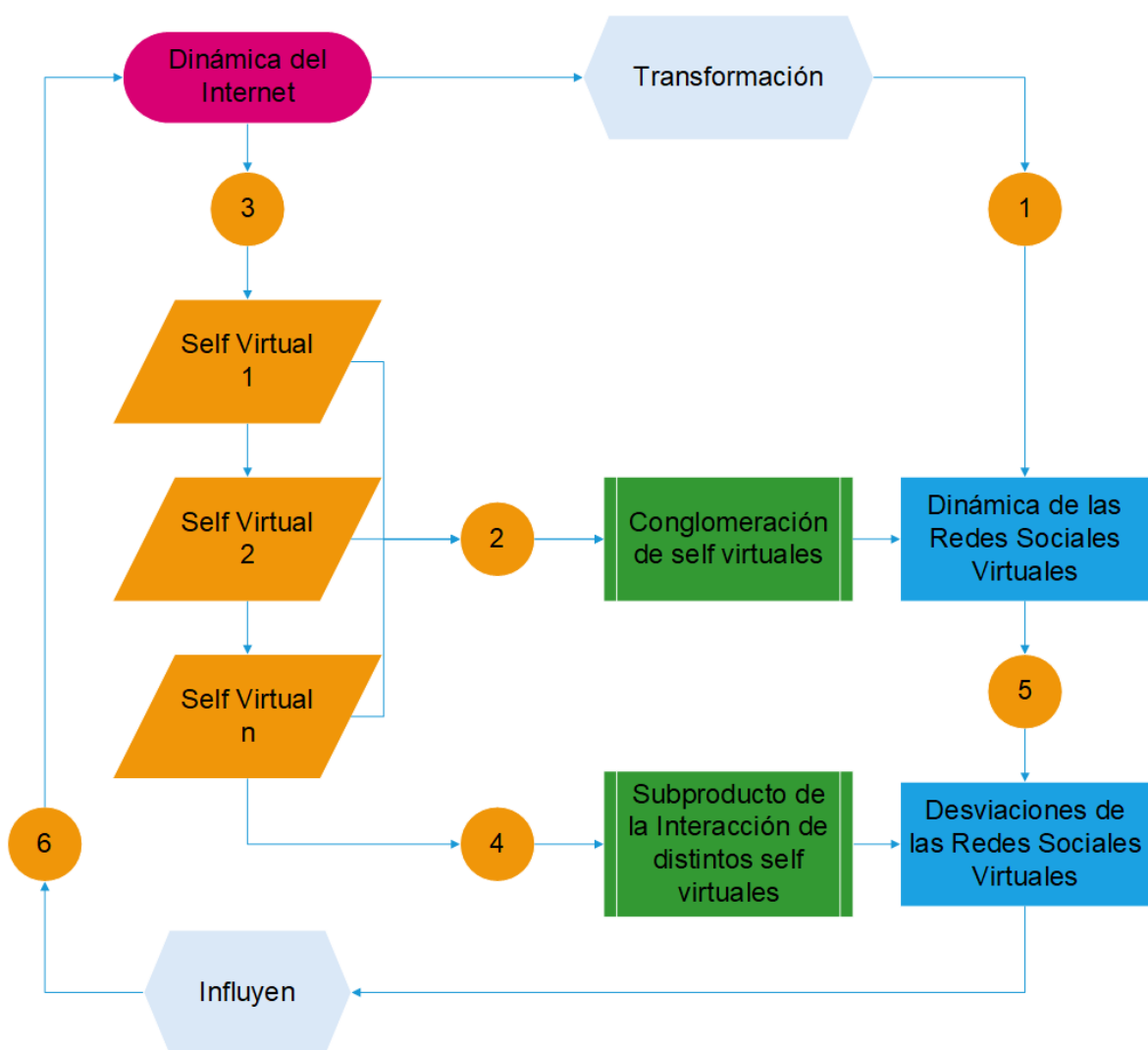
 Proceso	 Decisión
 Subproceso	 Inicio o finalización
 Documento	 Datos
 Base de datos	 Datos externos
 Personaliza... 1	 Personaliza... 2
 Personaliza... 3	 Personaliza... 4
 Referencia en página	 Ref. a otra página

Tabla 3 Diagrama de flujo que muestra el comportamiento de la dinámica del internet con la presencia de la desviación en Redes Sociales Virtuales como parte del bucle infinito del internet, en un sistema autopoietico.



Estudio de Casos de Conductas Desviadas en Redes Sociales Virtuales

Caso:	Disparos con arma de fuego en colegio de Monterrey NL:
Hechos offline:	La mañana (8:50 am) del 18 de enero del 2017 en el salón de clases de un colegio privado de monterrey, un joven de 15 años, disparo un arma calibre .22, a su compañero, a su maestra y a otra alumna más, los tiros fueron certeros a la cabeza, tras efectuar los disparos el mismo se intentó suicidar, pero sobrevivió un par de horas más para fallecer en el hospital donde sus padres decidieron donar sus órganos.
Hechos online:	<p>A solo 40 minutos de haber ocurrido el evento, las imágenes y video del suceso comenzaron a viralizarse por las redes sociales, llegando incluso fuera del país, a solo una hora de la noticia, alguien había creado ya un perfil de Facebook usurpando la identidad del joven atacante, extrayendo imágenes reales de la verdadera cuenta del chico, en el muro del perfil falso algunos usuarios publicaban comentarios de desprecio y cólera contra las acciones del atacante, otros usuarios publicaban comentarios de admiración llegando algunos a nombrarlo héroe, ejerciendo con esto apología al delito.</p> <p>Tras una investigación profunda, se logró encontrar en un foro de publicaciones anónimas conocido como hispachan.org, en la sala de “México”, un hilo donde se publica el posible anuncio de lo que ocurriría al día siguiente en el colegio, que a continuación se transcribe y cuya referencia puede ser encontrada en anexos.</p>

“Mis queridos negros, mañana es el día. Seré parte de la historia de Internet, tengo todo preparado. No daré detalles pero estoy seguro de que provocará bastante polémica y atención pero la pregunta aquí es ¿Les gustaría que agregue una "ñ" para poner en alto Hispachan? Lo estuve pensando y creo que eso atraería cantidad.

¿Qué opinan?”

Tras la publicación del anuncio anónimo, decenas de usuarios anónimos comentan por lo general animándole, algunos otros preguntándole más detalles, tras varios comentarios vuelve a responder:

“No puedo dar detalles, nunca falta el maricon chismoso y esto tiene que salir a la perfección.”

Continúan los comentarios que brindan ideas y otros más que no creen que vaya ocurrir algo al día siguiente, a lo cual vuelve a responder:

“Me vale verga si no me creen, y sean pacientes hijos de su puta madre, les pedí su opinión respecto a la "ñ", ya está todo planeado.

Habrà sangre, imágenes y una transmisión en vivo.”

Más comentarios propositivos y otros que demuestran curiosidad a lo que él responde:

“Más tarde les doy más salsa, tranquilos que estoy perfeccionando unas últimas cosas”.

Después de otras decenas de comentarios apoyadores y retadores aparece uno de algún usuario anónimo, que parece acertar en la ciudad donde ocurrirán los hechos, teniendo en cuenta que ninguna otra ciudad fue mencionada antes, y en la comunidad existen personas de todo México e

incluso de otros países es interesante que escriban lo siguiente:

“Espero que no seas de Monterrey hijo de tu reputa madre”

Le siguen otros comentarios con más ideas de lo que puede hacer y de nuevo menciona otro usuario anónimo la misma ciudad.

“Espero que si sea de monterrey negrito y mates a todos los puto de por ahí”

Esos son los seis comentarios que más se relacionan a los hechos que ocurrían al día siguiente, esto fue escrito la noche previa al tiroteo.

Tras ocurrir el evento violento, la comunidad de hispachan.org, colocó varios hilos exaltando la nota periodística del hecho, uno de ellos con el título *“El nuevo Rey”*

El buscador de Google mostró su apoyo colocando un listón negro debajo de la barra de búsqueda por el cual al colocar el cursor unos segundos por encima del lazo negro arrojaba la siguiente oración:

“Nuestros sentimientos están con las víctimas, sus familias y la comunidad de Monterrey.”

Al día siguiente y por el resto del mes, se llevaron a cabo falsas alarmas por redes sociales, de posibles ataques en distintos centros educativos, desde secundarias públicas hasta facultades universitarias, todas ellas

buscaban propagar el pánico y generar ausentismo estudiantil.

Tres meses después del tiroteo, la comunidad de hispachan vuelve a mencionar el caso ya que se confirmó la noticia de la muerte de la maestra, quien había mostrado una lenta pero viable recuperación, el hilo de la conversación giraba entorno si por fin aclamar al ejecutor de los hechos como un héroe de la comunidad de hispachan por al fin concretar una muerte (ya que las otras dos víctimas se han declarado fuera de peligro), sin embargo la mayoría de los comentarios denunciaban la falta de impacto que obtuvo el evento, con frases como:

“Al donar sus órganos termino salvando más vidas que las que quito”.

Mientras que la conversación se desviaba a demostrar la molestia de como ese evento al hacerse mediático atrajo demasiada atención a la comunidad de hispachan con muchos nuevos miembros que al parecer no son bienvenidos por la mayoría de los usuarios veteranos.

En el presente estudio de caso se puede observar el impacto que tiene en el individuo el haberse formado un self virtual con desviación, y como los patrones de comportamiento y los significados aprendidos en el entorno virtual pueden influir de manera negativa en el entorno offline, teniendo consecuencias como las vividas en la comunidad regiomontana.

Conclusiones de la Pregunta II.- ¿Cuáles son los Elementos Propios del Ciberespacio, Que componen el Sistema de una Red Social Virtual, y que Guardan Relevancia con la Aparición de la Conducta Desviada?

Para dar respuesta a la pregunta dos, se comenzó por explicar el contexto donde las redes sociales virtuales tienen cabida, es decir las particularidades que rigen el internet, sus posibilidades y limitantes fueron abordadas explicando las relaciones y consecuencias en las interacciones que nos competen para la investigación, tras explicar dichos elementos del internet, se procedió a exponer la naturaleza de las redes sociales clásicas llegando a polarizar el concepto para abarcar las Redes Sociales Virtuales de las cuales versa la investigación.

Así mismo se procedió a contextualizar la Red Social Virtual que sirve como sujeto de estudio para la presente investigación, FACEBOOK con sus constantes transformaciones a lo largo de los 5 años que duró la recolección de datos, dio muestras de cómo es dinámica la plataforma y la comunidad que le da uso, adaptándose en ambas direcciones, es decir la comunidad influye en los cambios de FACEBOOK como la plataforma influye en la comunidad, además de esto se a bordo el resto de los elementos que componen el sistema de esta Red Social Virtual.

El abordaje para conseguir tan ambiciosa investigación fue realizada con los principios de la Teoría General de Sistemas combinándola con el Pensamiento Complejo, ambos caminos integrales y útiles para abordar fenómenos tan exóticos como el de la presente investigación, con su contribución se lograron importantes avances, principalmente la concepción de un elemento emergente en las redes sociales virtuales que es la capacidad de influir en el resto del internet, modificándolo y aportándole construcciones conceptuales a distintas partes del internet.

Así mismo se consigue el diseño de un diagrama que explica de manera sistémica el proceso de una Red Social Virtual que presenta desviaciones y se encuentra comunicada al

internet, y que encuentra perfecta correlación con lo que llamamos el bucle infinito del internet, donde la información generada por la dinámica de los procesos de interacción de los distintos elementos del sistema, consigue alimentar al resto del internet y este a su vez a la red social, completando un ciclo que se mantiene en constante movimiento, llegando con esto a aportar que la desviación no solo es una característica de una conducta, sino que en muchas ocasiones forma parte integral del proceso de transformación y auto alimentación del sistema completo del internet.

“La identidad se nos revela sólo como algo que hay que inventar en lugar de descubrir; como el blanco de un esfuerzo, un “objetivo”, como algo que hay que construir desde cero o elegir de ofertas alternativas y proteger después con una lucha aún más encarnizada...
(Bauman, 2005)

CAPITULO III

Formación de el “Self Virtual” en los Sujetos con Desviaciones en Redes Sociales Virtuales

Para responder a esta pregunta se estudian los procesos de la formación del “yo”, desde la teoría del self social de George Mead, apoyándose en el Interaccionismo simbólico, y con ayuda de la migración conceptual que tanto el pensamiento complejo como el sistémico proponen y respaldan, hacer uso de los términos de dicha corriente para describir como se forma el “self virtual” como mecanismo de adaptación a un entorno con propiedades intrínsecas distintas al de la vida offline.

Exponiendo además la relevancia del “self virtual”, como punto de origen del bucle que crea este en función de ser una idea auto referenciada capaz de pensarse a sí misma, que nutre el sistema que se retroalimenta a sí mismo (autopoietico), al influir en su entorno, al igual que este influye en él.

Así mismo se describe cual es el papel de las neuronas espejo en la formación del self virtual, para abarcar de manera enunciativa la importancia de la imitación incluso a través de la ficción, como sistema de aprendizaje, e interiorización de símbolos, y contenido.

Se analiza además en este apartado, la importancia de los mimes como estructuras centrales de los pensamientos, para la formación de imágenes que se relacionan directamente con la relevancia de la vida con el “self virtual” para así comprender las consecuencias de las experiencias en la realidad virtual de las Redes Sociales Virtuales.

El sustento teórico en la tercera pregunta lo encontramos en George Mead, Herbert Blúmer, Hoffstader, Daniel Dennet, Richard Dawkins entre otros.

Teoría del Self Social

La obra de (Mead, 1999) contiene información valiosa que nos da un acercamiento al “interaccionismo simbólico” pues explica con precisión la relevancia que la sociedad y el lenguaje, tienen para el hombre, su desarrollo, auto percepción y formación.

En síntesis expresa como la persona se ve como objeto para sí misma como estructura social que surge desde la misma experiencia social, sus relaciones y las reacciones de la comunidad, logrando internalizar dichas reacciones o actitudes gracias a la “comunicación significativa” que es posible por el lenguaje, mientras se hace la diferencia del “otro generalizado”(la comunidad) y la persona, a través del proceso interno con la dualidad del “yo” y del “mi”, tras las diversas etapas del desarrollo de la persona, este es capaz de transformarse en un ser solitario, pero siempre como un reflejo y fruto de la sociedad-comunidad a la cual pertenece y a la cual crea mientras se forma a sí mismo en una suerte de retroalimentación infinita.

Por medio de la conversación de gestos la comunidad modifica a la persona y esta a su vez a la comunidad (a través de las reacciones organizadas internalizadas) y es para (Mead, 1999) “en esta dinámica constante que se produce el desarrollo de la persona”, misma que se encuentra presente en las Redes Sociales Virtuales, con los mismos elementos bases.

Es en este intercambio de adecuaciones entre la sociedad y el individuo que lleva a la formación y transformación del self social, y del otro generalizado, para (Mead, 1999) “La institución se forma cuando la comunidad tiene sus reacciones organizadas y se le exige en conjunto ciertas reacciones al individuo”.

El proceso antes descrito donde el individuo internaliza la reacción de forma organizada de la comunidad y es capaz a su vez de reaccionar a ésta, se lleva a cabo a través de un “yo” consciente y un “mi” social.

En cuanto a la personalidad entendamos que representa el producto a través del lenguaje, de interacción de reacciones organizadas entre la comunidad y la persona, así como la dinámica entre el “yo” y el “mi”.

Las actitudes sociales son aquellas que el sujeto a internalizado tras el proceso de la experiencia social, en nuestro caso si dichas actitudes fueron asimiladas en entornos con desviación, o en el proceso de interiorización se comprendió de manera desviada una actitud social, entonces la persona muy probablemente presente comportamientos desviados, para (Diaz, 2009);

El pensamiento que se lleva a cabo al interior de nosotros, por los componentes que consideramos constituyen la personalidad (mí y yo) es un juego de símbolos, entendidos estos como el estímulo cuya reacción podemos anticipar. Somos, por tanto, responsables de la sociedad que habitamos y ocupamos el lenguaje como herramienta para llevar a cabo nuestras reacciones, que adquieren sentido en una conversación de gestos donde sabemos ocurrirá una reacción.

La persona está en constante desarrollo, se forma como tal dentro de una comunidad social, basándose en las experiencias sociales que es capaz de desarrollar a través de su personalidad, (conjunto de los mecanismos del mí y el yo) , implica, necesariamente, la existencia de una sociedad antes que el individuo.

La persona se forma conciencia de sí en contraste con lo que es capaz de ver, de internalizar sobre las actitudes de los otros.

Donde cabe recalcar que significado e interpretación no son lo mismo, mientras que una cosa puede tener un solo significado, esta misma cosa puede estar cargada de diferentes interpretaciones. Existen interpretaciones “no significativas” (estas se les asocia un elemento al azar a determinado símbolo), mientras que en las interpretaciones significativas (la asociación del símbolo guarda relación con la realidad en algún de sus características evocativas).

El "Self".

Para la formación del self, es importante la presencia del lenguaje, ya que por medio de este se logra interiorizar el significado de los símbolos que rodean al sujeto, el niño nace como un cuerpo biológico, que posee la semilla del self, sin embargo este debe formarse con distintas experiencias y actividades donde se relacione con personas en una sociedad.

Para comprenderlo mejor (Mead, 1999) explica que “El individuo biológico vive en un ahora indiferenciado; el individuo social reflexivo incorpora eso a un flujo de la experiencia dentro del cual hay un pasado fijo y un futuro más o menos incierto.”

La formación del self se da en una etapa temprana, al comenzar a tener conciencia de que somos seres separados y distintos de nuestra madre, y comenzamos a identificarnos en el reflejo del espejo, se pasa después a un periodo de experimentación con la adopción de otros roles, así lo explica (Mead, 1999), cuando escribe:

“El niño dice algo en un papel y responde en otro papel, y entonces su reacción en el otro papel constituye un estímulo para él en el primer papel, y así continúa la conversación. Surgen en él y en su otra personificación ciertas estructuras organizadas que se replican y mantienen entre sí la conversación de gestos.”

Todo esto contribuye al refuerzo de la idea de que su persona es única, separada del “otro”, esto está ligado a la capacidad de objetivarse, en el mismo sentido (Mead, 1999):

Este reconocimiento del individuo como persona, en el proceso de utilizar su conciencia de sí mismo, es lo que le proporciona la actitud de afirmación de su

“yo”, la actitud de dedicación a la comunidad. Se ha convertido, entonces, en una persona definida.

A raíz del crecimiento del niño, este se percató del funcionamiento del lenguaje y de cómo la carga simbólica de cada palabra es capaz de producir efectos distintos en los que le rodean, así (Díaz, 2009) explica que:

El origen, o primera etapa, estaría dada por la conversación significativa de gestos, es decir, una conversación con símbolos universales que sean capaces de crear una reacción en el otro y en uno mismo. La base de todo se asienta en una conversación de gestos donde el enunciado de uno produzca una reacción, una actitud, una respuesta de parte de la comunidad organizada que uno es capaz de internalizar.

Es muy importante para nuestra presente investigación, que la formación del self sea percibida como un producto no terminado, pues esta deberá ser entendida como un proceso en constante transformación, en unos tiempos más acelerada que en otros, es por eso que para (Julio Carabaña, 1985) :

“Mundo y hombre son concebidos como procesos, no como realidades sustanciales, el mundo es construido por la percepción y por la acción del individuo, el espíritu es la sucesión de las acciones y estados de conciencia del individuo, ninguno es sustancia, ambos son concebidos como procesos.”

Ya que la construcción del individuo y de la sociedad en sí son procesos es necesaria una base epistemológica que sea apta para el abordaje de dicho fenómeno, y es la razón por la cual se hace uso de la teoría general de sistemas y del pensamiento complejo para la presente investigación.

El “Yo” el “Mí” y el Interaccionismo Simbólico

Para la teoría del self, es importante mencionar la forma en que la persona está integrada, es decir que está compuesta por un self (yo), y un self social (mi), donde el primero es el principio de la acción y el impulso, con cuya acción cambia la estructura social, y donde el segundo se construye por todas las actitudes organizadas e incorporadas a la persona provenientes del otro generalizado. Llegando a constituir en palabras de (Mead, 1999) “La persona completa, es al mismo tiempo, un "yo" y un "mí". Mientras que la figura de "el otro generalizado" lo conforma la comunidad o grupo social organizados que proporciona al individuo su unidad de persona.”

Es oportuno mencionar que la teoría del self social forma parte primordial de la corriente del Interaccionismo Simbólico, primera en utilizar el aspecto del lenguaje como un principio básico de los procesos sociales individuales y colectivos, así en este mismo sentido (Julio Carabaña, 1985) nos menciona que:

La gran aportación la representa el haber puesto de manifiesto la importancia del lenguaje y la comunicación como factores esenciales antropogenéticos, tanto para la especie como para el individuo, así como el haber mostrado los mecanismos (esencialmente el tomar el rol del otro) para la socialización.

Es en función de esta característica imitativa y de empatía que tiene el self para aprender del otro, que encontramos relevante vincular la relación que las neuronas espejo tienen con el self, como se verá en el siguiente apartado.

La Relación entre Neuronas Espejo y la Formación del Self

Podemos llegar a la inferencia que las neuronas espejo, funcionan en el proceso de la formación del self pues para (Iacoboni, 2009) “Ya que las neuronas espejo nos permiten comprender las intenciones de otras personas”, debido a la necesidad de entrar en empatía con el otro para comprender el significado del símbolo que está en el lenguaje, cuando el sujeto interactúa con otros actores que generen influencia suficiente para activar la imitación inconsciente, entonces sucederá un aprendizaje en el individuo, que para la criminología, será necesario categorizar cuales de estas acciones son de riesgo para la sociedad.

Sobre este tema, es importante abrir un paréntesis y explicar cómo el actor que funge como activador de las neuronas espejo, no tiene necesariamente porqué existir o para ser exactos poseer un cuerpo vital, sino que es posible, que se trate de una representación o arquetipo simbólico que esté cargado de características imitables, como es el caso de un personaje de algún libro, serie televisiva, película, videojuego o alguna otra fuente similar, en nuestro caso inclusive algún boot dentro de una Red Social Virtual.

Es oportuno hacer mención que en las redes sociales virtuales, nuestro self virtual está inmerso en un constante proceso de aprendizaje a través de las neuronas espejo, lo interesante es que la fuente puede ser humana o artificial, con lo cual resulta incalculable las posibilidades del tipo de información al que se está expuesto el self virtual, y que por consecuencia impacta en el self offline, a lo cual (Mead, 1999) desarrolla la misma idea:

”El mecanismo mediante el cual esto es posible desde un punto de vista conductista, es descubierto en la adopción de papeles involucrada en el símbolo del lenguaje. En el grado en que uno puede adoptar el papel de otro, puede, por así decirlo, mirarse a sí mismo (reaccionar ante sí) desde esa perspectiva, y de tal modo convertirse en un objeto para sí propio. Y así, una

vez más, sólo en el proceso social pueden surgir las personas, en cuanto que distintas de organismos biológicos personas en calidad de seres que se han hecho conscientes de sí.”

Convencidos de que la capacidad formativa de la autoconciencia está íntimamente ligada al proceso de interacción del sujeto con el entorno, podemos extraer tras polarizar los conocimientos que fungen en el entorno natural del ser humano, que las mismas consecuencias ocurren tras la interacción del sujeto en un entorno artificial, como lo es el internet, pues en este el proceso de interacción con los símbolos es equiparable para el sujeto a las vivencias naturales, esto debido a la forma de interiorizar las vivencias de nuestro alter ego virtual (yo virtual) como propias y sentir las igualmente vivas y reales aunque disminuidas en la cantidad de estímulos sensoriales (solo accesos a vista y oído) pero incrementadas con posibilidades que no se poseen en el entorno natural, (omnipresencia, atemporalidad, entre otras más ya mencionadas), como se expone con mayor precisión en el subtema del self virtual de la presente investigación.

El problema de la desviación en el caso de la presente investigación, es que el concepto de desviado es atribuido a una conducta realizada por un sujeto que se sale de los estándares establecidos por la mayoría de la sociedad, el punto medular es que en internet, la sociedad no está limitada a un contexto de tiempo y lugar, de modo que en la red, las distintas sociedades se superponen y mezclan, así mismo se ramifican por grupos, y subgrupos culturales, que crean sus propios estándares y establecen sus comportamientos desviados a su escala, teniendo como resultado, que un mismo comportamiento pueda ser aplaudido en una comunidad virtual y repudiado en otra, mientras que ese comportamiento sea desviado en un lugar pero aceptado y promovido en otro, nos encontraremos con una cuestionante criminológica sobre quién decide cuáles son acciones aceptadas y cuáles no lo son, ¿es acaso el grupo de poder quien asigna un significado a ese comportamiento? convirtiéndolo de neutral a aceptado o desviado según sea el caso, o ¿es un proceso natural del desarrollo de la vida en comunidad? sea cual sea la comunidad y los medios por los cuales sus miembros han enlazado sus vidas (virtualmente en el caso de las redes sociales).

El Self Virtual

La formación del self en el individuo, depende estrechamente de la interacción entre el sujeto y el medio ambiente próximo a este, esta interacción se lleva a cabo de forma inconsciente, de modo que las características del entorno generan atribuciones específicas al individuo según el contexto en que son asimiladas por este, en un entorno típico la formación del self se dará como respuesta oportuna para la convivencia adaptada en el medio ambiente en que se formó, las similitudes entre los self de los sujetos que pertenecen a un mismo grupo, son debido en gran parte a que han experimentado interacciones semejantes con un medio ambiente semejante en un contexto compartido.

Debemos entender al referirnos a medio ambiente, como el conjunto de elementos intrínsecos al entorno del sujeto, donde características como: tiempo, lugar, temperatura, recursos energéticos, alimentos, política, cultura, educación académica, entre muchos otros, componen el mundo circundante del sujeto.

Entendiendo que la formación del self se lleva a cabo como un proceso natural del individuo en desarrollo, podemos ser capaces de migrar este fenómeno bio-psico-social, a un entorno artificial, donde las características del medio ambiente son reinventadas y transformadas, hasta llegar a ser un medio ambiente distinto al natural, donde el individuo había estado formando su self desde el inicio de la vida en comunidad.

Con entorno artificial o asistido, nos referimos como es de inferirse, al internet, el cual lo describimos como un medio ambiente con características intrínsecas, que difieren del medio ambiente natural en elementos como el tiempo, el espacio, donde limitaciones innatas de nuestro cuerpo biológico son sustituidas por capacidades virtuales que van más allá de lo natural, como se ha expuesto ya en el apartado correspondiente.

Mientras que en el entorno natural (offline) un sujeto puede comunicarse con la cantidad de sujetos que el tono de su voz alcance, en este entorno artificial, es posible y virtualmente probable que su mensaje llegue a un infinito número de sujetos.

Mientras que en el entorno natural el mensaje que se emita con la voz perdura solo ese instante, en el entorno digital posee la capacidad de perdurar, ser reproducido infinitas veces, ser retransmitido, ser transformado pero difícilmente borrado por completo.

Un self que se crea con la interacción del entorno artificial del internet, tiene diferencias con uno que se crea solo con el entorno natural del ser humano, al self con interacción virtual lo llamaremos self virtual.

Ya hace más de 60 años que se estudiaba como es que el self evoluciona, (Erikson, 1958), opina que “el problema de la identidad cambia con cada período histórico, de la misma manera que están vinculadas las crisis de la vida individual con las crisis históricas contemporáneas”

Ya que la formación del self social en el entorno natural se ve influenciada por las características del medio ambiente, es de importancia estudiar como las características del ambiente artificial del internet, influyen en la formación del self virtual, y cómo éste llega a convertirse en el resultado de complejas interacciones entre el sujeto con otros sujetos y en general con el medio artificial, teniendo en ocasiones comportamientos, que se consideran desviados por la sociedad.

En las redes sociales virtuales un self virtual puede manifestarse de forma diferente al self offline, pues las exigencias del medio son distintas, tal y como la investigación de (Vanessa Renau, 2012) descubre que “hay características que aparecen en un entorno *off-*

line y no *on-line*, especialmente en las chicas, lo que indica que hay cierta variabilidad en cómo somos en ambos entornos. Aspecto que confirma que en las redes sociales *on-line* las personas pueden mostrar características diferentes a otros contextos (Gergen KJ, 1969) escribe que “ya que en ellas se puede controlar con más precisión la imagen que proyectamos.”

Existen otros investigadores que han trabajado el tema del self en el mundo virtual, por ejemplo (Miller, 1995):

Presentó una serie de trabajos sobre la presentación del *self* en la vida electrónica basándose en la información sobre uno mismo que los individuos presentaban en las páginas personales, llegando a diferenciar cinco modelos distintos de presentaciones: el *personal*, con meras descripciones de cómo y quién es el autor; el *institucional*, como miembro de una organización; el *grupar*, principalmente presentándose no sólo a sí mismo sino también a sus allegados; la *exhibición* de opiniones, en el que se remarcan los centros de interés de los individuos, y la *difusión* de cualidades, trayectoria laborales o capacidades del propio sujeto.

La forma en que un sujeto decide presentarse ante la comunidad de la Red Social Virtual es muy relevante pues arroja información de cómo se percibe así mismo el sujeto y como prefiere mostrarse a los demás.

El estilo de vida de la actualidad nos lleva a la necesidad de adaptar nuestra personalidad constantemente para permanecer vigentes en los acontecimientos del grupo social al que se desea pertenecer, como bien lo comenta (Escobar & Román, 2011):

Los vínculos sociales de los individuos en la modernidad tardía son efímeros, los portales de identidad son unos mecanismos muy útiles para los sujetos que necesitan mantener, remodelar o dismantelar su propia imagen; hasta el punto de permitirles crear falsas identidades que le permitan mantener creencias o conductas que no se admitirían en su círculo más íntimo de seres próximos.

Esta reconfiguración constante del self virtual es una característica importante a recalcar, ya que le permite al sujeto expresar todas las facetas de su yo interno, de una manera lo suficientemente flexible como para no autocensurarse por limitaciones que en el mundo offline están presentes y representan un riesgo para su imagen social, e incluso para su auto concepto, mientras que tras la formación del self virtual específico para cumplir sus actuales preferencias de todo índole, le permite una libertad nunca antes imaginada antes de internet.

La adaptabilidad que tiene el sujeto al configurar su self virtual en respuesta de sus preferencias, pero en consecuencia de los elementos intrínsecos del internet, pueden llevarlo a cometer conductas desviadas ya que con menores inhibidores y mayor capacidad de anonimato, se da la combinación perfecta para la manifestación de cualquier tipo de conductas desviadas.

Es en esta aseveración donde encuentra cabida la llamada de atención a la criminología del presente y del futuro a voltear a ver las problemáticas que surgen en los espacios virtuales, no solo como una posibilidad, sino como una alerta de una problemática que requiere mucha atención y sobre todo estudios científicos que logren explorar, describir y explicar la situación de esta problemática.

Conclusiones de la Pregunta III ¿Cómo se forma el “self virtual” en los sujetos con desviaciones en RSV?

La respuesta a la pregunta número tres de la investigación la encontramos en un inicio dentro de la explicación de cómo se forma el self social ordinario, en el mundo offline, que es en base a la convivencia con otros sujetos ya socializados, que nos ayudan a autodefinirnos, imponen límites y reglas sociales que conducen a la conciencia del sujeto a establecer un apropiado abanico de actitudes ante determinadas situaciones.

La característica que se agregaría en el self virtual es que: este surge como necesario para una mejor adaptación al entorno virtual, cuenta con una influencia en el proceso de formación que puede provenir de otros sujetos socializados en el mundo virtual, pero con la particularidad de que, la influencia del otro generalizado no siempre es humano y se muestra además variado, flexible, dinámico, inconsistente en otras palabras distorsionado a comparación de las referencias que se suelen tener en el mundo offline para la formación del self social ordinario.

Quizá el principal descubrimiento con la pregunta III haya sido el percatarse de que en internet el otro generalizado que da forma al self virtual puede provenir de fuentes artificiales como Boots, otros self virtuales que no están alineados con su self ordinario, personajes ficticios de toda clase (comics, animaciones, caricaturas, mitos urbanos, videojuegos, entre otros), así como se observó en los estudios de caso, que la edad de maduración puede indicar un incremento en el riesgo de presentar influencias a cometer conductas desviadas, a diferencia de personas con un self ordinario ya formado que luego migran al Internet utilizándolo sin presentar grandes muestras de virtualización, distinto de los niños y adolescentes que han formado ambos self (ordinario y virtual) en paralelo, muchas veces mezclando y distorsionando las interiorizaciones conceptuales de un entorno con el otro.

En todas partes estamos encadenados a la tecnología sin que nos podamos librar de ella, tanto si la afirmamos apasionadamente como si la negamos. Sin embargo, cuando del peor modo estamos abandonados a la esencia de la técnica⁵ es cuando la consideramos como algo neutral, porque esta representación, a la que hoy se rinde pleitesía de un modo especial, nos hace completamente ciegos para la esencia de la tecnología.

-Martin Heidegger (Heidegger, 1994)

CAPITULO IV

Apartado Jurídico de la Investigación

El reto de la criminología del presente es adecuarse a las exigencias de una sociedad globalizada, y avanzada tecnológicamente, el análisis de las conductas desviadas en internet, deberá abordarse desde la óptica del pensamiento complejo y en términos sistémicos (Bertalanffy, 1989), que logren encuadrar la complejidad de dichas conductas, por lo cual la presente investigación integra a la criminología con el derecho penal mínimo, y con los delitos informáticos, apoyándose en la migración conceptual, la crítica jurídico-criminológica a la legislación (mexicana), y proponiendo el uso de otros términos más apropiados para encuadrar un abordaje a dicha problemática.

La relación entre criminología, el derecho penal mínimo y los delitos informáticos.

Nuestro objetivo con el presente estudio es el de fundamentar, la reivindicación de un derecho penal garantista y de mínima intervención (racionalismo jurídico, en términos de (Ferrajoli, 1995.)), en el marco de lo que comúnmente se conoce como delitos informáticos, término que consideramos debiese cambiarse por “conductas desviadas electrónicas”⁶

⁵ La palabra alemana que usa Heidegger es "Technik", que significa tanto "técnica" como "tecnología", por ello el uso indistinto.

⁶ **Conductas desviadas electrónicas:** Termino seleccionado por ser esta una conjunción de palabras más incluyente de comportamientos presentes y futuros que se encuadren en aquellos no aceptados por la mayoría de la sociedad en el contexto del internet.

La búsqueda de un derecho penal con mínima intervención, es una cuestión necesaria para la criminología, en el sentido de que el modelo opresor del Derecho Penal actual ha dejado secuelas graves en el tejido social, al actuar como una herramienta de la elite y del estado para mantener la represión hacia las clases sociales desfavorecidas estableciendo y manteniendo el estatus quo a través de este control social formal que es la base de la política criminal de represión y sanción, en lugar de la propuesta de (Baratta, 2004.) Que lucha por la implantación de un derecho penal que se utilice como última alternativa, y solo en casos donde se logre justificar su utilidad y sea absolutamente necesario por no encontrar en la realidad actual y en el contexto de ese Estado que aplica dicha política criminal, la posibilidad de dar una solución con un menor costo social al problema polémico de la desviación.

La protección y respeto de los derechos humanos fundamentales solo se podrá dar en un estado de derecho que utilice la pena de manera eficaz y eficiente, no solo para mantener el aparato estatal represor en funcionamiento, con sus chivos expiatorios para la justificación social, político y económica hacia los ciudadanos quienes a través de toda una serie de sucesos atemorizantes se les aplica la doctrina del shock de la que habla Naomi Klein (Klein, 2008) para incrementar la sensación de inseguridad y lograr así la aceptación de normas que en búsqueda de una mayor seguridad exigen un detrimento de las libertades civiles que se habían conseguido tras años y años de lucha por nuestros héroes y libertadores en distintas épocas históricas.

Este derecho penal mínimo, es una respuesta clara de cómo otro mundo es posible, pues en el mundo donde con una misma medicina (derecho penal sancionador) se intenta sanar un heterogéneo conjunto de problemas que van desde un hurto de una cajetilla de cigarros hasta un ejercicio ilegal de la práctica médica, no se puede encontrar una solución relevante en cuanto a su utilidad, pues los actores, en el supuesto de detener y sancionar a los verdaderos actores de la conducta desviada, aun se deberá considerar datos personales como su estado educativo, nivel intelectual, estatus social, estado civil, las habilidades y los servicios o utilidad que tiene para la sociedad, entre muchas otras particularidades más, que

podrían atenuar o modificar la sanción. Pues una sola medicina no es efectiva para todo malestar, así el derecho penal deberá buscar la manera de descriminalizar muchas conductas y reconsiderar el tipo de sanción para muchas otras, de modo que se convierta en un derecho penal mínimo y no la cura mágica para todo problema social, como ha sido mal utilizado desde hace ya muchos años en el discurso de políticos y en la justificación social y presupuestal de legisladores y otros organismos (nacionales e internacionales), trayendo con ello consecuencias criminológicas al por mayor.

La teoría base de la mínima intervención penal, debe estar respaldada de un apropiado concepto de derechos humanos, como el que aparece en la obra de (Baratta, 2004.):

“Un concepto histórico social de los derechos humanos permite incluir como posibles objetos de tutela penal, además de intereses individuales, también aquellos intereses colectivos, como la salud pública, la ecología, las condiciones laborales. Estos objetos abarcan también la tutela de las instituciones, pero, únicamente, en caso de que éstas no sean consideradas como un fin en sí mismas, o en función de la auto reproducción del sistema social, sino como reflejo de las necesidades reales de las personas”. Pues este concepto nos da un “instrumento teórico adecuado para la estrategia de la máxima contención de la violencia punitiva (ejercida por el estado), que actualmente constituye el momento prioritario de una política alternativa del control social”

El autor Alessandro (Baratta, 2004.) Nos ofrece cuatro axiomas que explican de forma sintetizada la compleja trama que oculta el estado en su sistema punitivo:

I.-“La pena, especialmente en sus manifestaciones más drásticas, que tienen por objeto la esfera de la libertad personal y de la incolumidad física de los individuos, es violencia institucional esto es, limitación de derechos y represión de necesidades reales fundamentales de los individuos, mediante la acción legal o ilegal de los funcionarios del poder legítimo o del poder de facto en una sociedad”

En síntesis el primer axioma explica como la figura de la pena, es una acción que ejercen los poseedores del poder legítimo al restarle derechos y reprimirle necesidades al individuo condenado, sea o no inocente en la realidad.

Para los delitos electrónicos esto acontece de la misma manera, quienes detentan el poder, realizan una selección de los patrones de conducta prohibidos, lo cual podría parecer se hace en base a la defensa de sus intereses particulares, sancionándolos con penas desproporcionadas en la mayoría de las ocasiones.

II.-“Los órganos que actúan en los distintos niveles de organización de la justicia penal (legislador, policía, ministerio público, jueces, órganos de ejecución) no representan ni tutelan intereses comunes a todos los miembros de la sociedad, sino, prevalentemente, intereses de grupos minoritarios dominantes y socialmente privilegiados. Sin embargo, en un nivel más alto de abstracción, el sistema punitivo se presenta como un subsistema funcional de la producción material e ideológica (legitimación) del sistema social global, es decir, de las relaciones de poder y de propiedad existentes, más que como instrumento de tutela de intereses y derechos particulares de los individuos”

Esto es un ejemplo más de como los mitos de la legitimación, que menciona Richard Quinney (Palacios, 2012) son por demás contemporáneos, donde atropellando los intereses de la colectividad se da paso a la protección y resguardo de un selecto grupo de beneficiarios.

El proceso de criminalización de las conductas, así como la selección de quienes pasan a formar parte de la masa poblacional penitenciaria son una muestra clara de que el sistema penal reproduce de manera selectiva las injusticias en que las sociedades modernas basan sus estrategias de control.

La selección que los grupos dominantes hacen de los bienes que protege la justicia penal, es un reflejo de la escala de valores de la actual sociedad, el criminalizar conductas que la sociedad en su mayoría no considera antisociales, genera de la noche a la mañana un gran número de nuevos y artificiales delincuentes, muestra de cómo el derecho penal simbólico está de moda en gran parte de los países, proceso de criminalización tangible que como ciencia criminológica debemos abordar y hacer frente, primero desde la academia para continuar al plano político.

III.-“El sistema punitivo produce más problemas de cuantos pretende resolver. En lugar de componer conflictos, los reprime y, a menudo, éstos mismos adquieren un carácter más grave en su propio contexto originario; o también por efecto de la intervención penal, pueden surgir conflictos nuevos en el mismo o en otros contextos”.

Un sistema que no solo no resuelve los problemas para los que se supone su existencia, sino que además genera un cumulo de otros nuevos, no puede ser la alternativa viable para los delitos electrónicos (conductas desviadas electrónicas) cuyo auge recién comienza, su abordaje desde una perspectiva penal equivocada, puede traer consecuencias difíciles de contrarrestar.

IV.-“El sistema punitivo, por su estructura organizativa y por el modo en que funciona, es absolutamente inadecuado para desenvolver las funciones socialmente útiles declaradas en su discurso oficial, funciones que son centrales a la ideología de la defensa social y a las teorías utilitarias de la pena”.

Si no cumple con las funciones para lo que fue creado tampoco es apropiado, emplearlo para dar respuesta a los nuevos problemas virtuales que nos enfrenta la actual emergencia digitalizada.

La prisión como pena, es el instrumento más divulgado del control social formal y en esta se aprecia con claridad la inútil labor de las principales funciones declaradas que son: contener y combatir la criminalidad, resocializar al condenado, defender intereses elementales de los individuos y de la comunidad.

El utilizar la prisión como eje central del combate a los delitos electrónicos, no es viable, principalmente por el alto índice de impunidad que impera en dichos delitos, en el caso de la resocialización, la mayoría de las personas con desviación ilegal informática, no podrían recibir la atención necesaria en las actuales condiciones de la prisión, y por ultimo al intentar defender los intereses de la comunidad solo se estaría defendiendo los intereses de los grupos de poder como se ha mencionado ya.

Sin embargo la pena de prisión continúa existiendo y esto se debe a tres principales razones que brindan sentido a su prevalencia a lo largo de tantos cientos de años, con apenas ligeros cambios, parafraseando a (Baratta, 2004.):

1.- “Para distinguir y dirigir una parte de los conflictos existentes en la sociedad rotulándolos como "criminalidad", es decir, como un problema social asociado a las características propias de los sujetos considerados por quienes señalan como especialmente peligrosos, lo cual conlleva al uso de la pena o el tratamiento del desviado.”

Al existir la opción de segregar o apartar al icono de la maldad en una sociedad (el criminal), se logra ordenar en alguna medida, ciertos problemas sociales (legitimación del poder político, control de la sensación de seguridad o inseguridad, entre otros)

2.- “Funciona también para la producción y reproducción de los "delincuentes", es decir, de una pequeña población reclutada, dentro de aquélla mucho más amplia de los infractores, en las franjas más débiles y marginales de la sociedad.”

Así pues la prisión crea mejores delincuentes partiendo de una materia prima constituida por posibles infractores culpables o inocentes pero que al haber recibido una condena constituye la población carcelaria, generalmente provenientes de los sectores de personas desposeídas de bienes, servicios públicos y otros tantos regalos que los integrantes de la clase media y alta dan por sentados.

3.- “Sirve para representar como normales las relaciones de desigualdad existentes en la sociedad y para su reproducción material e ideológica”.

Esto significa que dentro del submundo que se forma en la prisión, se vuelve a conformar a menor escala la creación de grupos de poder y grupos de dominados con las consecuencias de marginación o comodidad según la pertenencia a determinado sector, en esta misma línea de ideas (Galtung, 1975) escribe que:

“El sistema punitivo aparece, en un análisis científico, como un soporte importante de la violencia estructural y, si concebimos ésta en su acepción más vasta, de la injusticia social, reprimiendo las necesidades reales de la mayor parte de los individuos, las que, habida cuenta del desarrollo alcanzado por las fuerzas productivas de la sociedad, podrían, empero, ser satisfechas si las relaciones sociales de propiedad y de poder fuesen distintas y más justas”

Al atinado comentario de Galtung, se podría agregar que este sistema punitivo castiga al que ya ha sufrido las injusticias de un reparto en lo absoluto equitativo o al menos humano, pues en un sistema donde aproximadamente las 85 personas más ricas del mundo poseen tanto como la mitad más pobre, la única vía para mantener el orden será incrementando las penas, inventando más delitos, fabricando más criminales y construyendo más prisiones. (OXFAM, 2013)

Ahora llega el momento de analizar y comentar en relación a los delitos informáticos, los principios intrasistemáticos de la mínima intervención penal que Alessandro Baratta ordena en tres grupos: 1) principios de limitación formal; 2) principios de limitación funcional; 3) principios de limitación personal o de limitación de la responsabilidad penal.

Principios de Limitación Formal;

a) Principio de reserva de ley o principio de legalidad en sentido estricto: El principio de reserva de ley impone limitar el ejercicio de la función punitiva sólo a las acciones previstas por la ley como delitos, *nulla poena sine lege, nulla poena sine crimine*. (Baratta, 2004.)

Quizás el principio más extendido en la enseñanza básica del derecho, pero que es importante mencionarlo en vista de que las desviaciones informáticas al estar en constante evolución y transformación, no logran ser correctamente tipificadas, generando confusiones en la sociedad y en el mismo aparato de justicia, impulsando a los legisladores a subsanar la ausencia de tipificación delictiva con una exagerada creación de nuevas leyes y delitos de emergencia que solo consiguen la popularidad política para el partido que representan al tiempo que generan criminalización innecesaria en la población que es encuadrada en el tipo penal.

Sobre este mismo principio Rogelio Barba (Barba, 2010) opina que Constituye una de las limitaciones más importantes del poder punitivo del Estado: “Ningún hecho puede ser considerado como delito sin que una ley anterior lo haya calificado como tal (*nullum crimen sine lege*), no podrá aplicarse ninguna pena que no haya sido previamente establecida por la ley. (*Nulla poena sine lege*)”

De este principio se derivan las siguientes garantías:

“La garantía criminal exige que el delito (crimen) se halle determinado por la ley”.

Para el caso de las desviaciones electrónicas se busca que la ley señale con anticipación cual es el catálogo de las desviaciones electrónicas por lo cual la presente investigación descriptiva cobra relevancia en este ámbito.

“La garantía penal requiere que la ley señale la pena que corresponda al hecho”.

En el caso de las desviaciones electrónicas se busca que la ley señale la sanción administrativa correspondiente al hecho, de ser posible con tabuladores de opciones para el Juez, o para el Ministerio Público (Fiscalía), en el caso de aplicar un criterio de oportunidad.

“La garantía jurisdiccional o judicial exige que la existencia del delito y la imposición de la pena se determinan por medio de una sentencia judicial y según un procedimiento legalmente establecido.”

Para lograr esta garantía en relación a las desviaciones electrónicas debemos cambiar algunos conceptos quedando la redacción de la siguiente manera:

La garantía jurisdiccional exige que la existencia de la desviación electrónica y la imposición de la sanción administrativa se determinen por medio de una sentencia judicial y según un procedimiento legalmente establecido.

“La garantía de ejecución requiere que también la ejecución de la pena se sujete a una ley que las regule.”

En este punto debemos hacer mención que la ejecución de las sanciones para las desviaciones electrónicas deberá regularse administrativamente y no penalmente como se explicara en el apartado correspondiente.

“Asimismo, la norma jurídica reguladora del hecho delictivo y su sanción debe cumplir los siguientes requisitos:

Exigencia de ley previa que consagra el principio de irretroactividad de la ley penal más severa, ya que es preciso que el sujeto pueda conocer en el momento en que actúa, si va incurrir en un delito y, en su caso cuál es su pena.

Contrariamente, en beneficio del imputado rige el principio de retroactividad de la ley penal más benigna.”

Al respecto de este punto, la falta de conocimiento del usuario de internet sobre si las actividades que realiza en línea son consideradas conductas desviadas electrónicas es un problema que deberá solucionarse con la aplicación efectiva de un programa integral de orientación sobre conductas desviadas electrónicas, el cual deberá contener la clasificación más completa posible de dichas conductas con sus respectivas sanciones, (adecuado al contexto legal de cada país, y contemplando las legislaciones extranjeras)

Para el profesor (Mantovani, 2007), el fundamento de este principio de legalidad se encuentra reconducido a la garantía de la persona, de su libertad, y de su dignidad frente a los posibles abusos, instrumentalizados del poder punitivo, atiende a una doble problemática, en cuanto al reconocimiento de una conducta penada por la ley como delito, es decir, la legitimación del legislativo para la producción del tipo penal y de frente a un hecho que es antisocial, este es el problema que se encuentra en la discusión doctrinal,

oscilando entre la exigencia de certeza y la exigencia de justicia, entre la garantía de la libertad individual y la instancia de la defensa social, en una continua búsqueda de un punto de equilibrio entre dos órdenes de valores, entre ambos, esenciales para una vida en sociedad.

En síntesis el principio de legalidad ayuda a mantener un equilibrio entre la libertad individual en un sistema donde el valor más importante sea la libertad por encima de la seguridad, y por otro lado un sistema donde la seguridad (paz pública) sea más importante que la libertad individual.

Este punto específico es de suma importancia para nuestra investigación, pues la tendencia reguladora del internet en muchos países es la de crear leyes opresoras que restan libertad a los usuarios y por si fuera poco se le mantiene vigilado secretamente, en pro de una política de prevención y contención de posibles riesgos, estrategias que alteran la dinámica de la interacción en internet.

En la constitución, las reservas de ley se sostienen en una posición especial, que se sustenta en la supremacía de sus fuentes, estas ejercen un control y respeto que excluyen la intervención del ejecutivo en materias que versan sobre derechos de libertad civil, por su relevancia se colocan en la primera parte de las garantías individuales, confirmando el significado de la garantía de los derechos del hombre que son de suma importancia, analicemos a continuación dichos principios.

“b) Principio de taxatividad: La pena es aplicable sólo en los casos de realización de tipos de conducta expresamente previstos por la ley con indicación de sus elementos descriptivos y normativos”. (Baratta, 2004.)

Siguiendo el hilo argumentativo del anterior principio encontramos que en este se especifica el “tipo de conducta”, mismo que para las conductas desviadas en internet deberán describirse con términos sistémicos que logren encuadrar la complejidad de estas conductas, así como mantener una constante actualización de los elementos descriptivos ya que aun si la idea general de la conducta continúa, existen elementos de estas que son sumamente transitorios.

La exigencia de taxatividad de la norma penal, que se traduce en la petición al legislador de formular el tipo penal de manera precisa unívoca, es decir de establecer la individualización con certeza, la línea divisoria entre lo que se entiende por delito y de lo que no lo es, en este sentido (Barba, 2010) escribe que:

“La taxatividad quiere decir la exigencia de determinación, puesto que obliga a la elección cerrada de hechos, con exclusión de cada otro caso o hecho no expresamente precisado, tiene una proyección externa en virtud de la cual impiden que los tipos penales puedan ser mismos hechos no reconocidos en su dimensión abstracta, se excluye una aplicación analógica de parte del juez”.

En relación a la taxatividad las conductas desviadas electrónicas que deben ser sancionadas administrativamente, toman su determinación al cumplir con todos los criterios de formulación de la conducta.

c) Principio de culpabilidad: La culpabilidad se estructura sobre la base de un principio fundamental del derecho penal (sentido estricto), para (Barba, 2010):

“Se trata, en efecto, del establecimiento de una garantía en contra de los excesos de la responsabilidad objetiva, pero también una exigencia que se suma a la relación de causalidad para reconocer la posibilidad de imponer una pena. Concretándose como exigencia en base a la comprobación de la conducta ilícita, en la que ésta puede ser reprochado al autor, bien a manera de dolo o de culpa”.

d) Principio de necesidad: “Orienta la función utilitarista de la sanción penal, busca no sólo la readaptación social del individuo que ha delinquido, sino también proyectar sus efectos a la prevención general y especial.

Este principio se encuentra ligado con el de proporcionalidad, pues si es necesaria la intervención penal por medio de la pena, ésta deberá ser proporcional a los delitos”.

(Barba, 2010)

e) Principio de irretroactividad: Éste excluye la aplicación de penas, o de sus equivalentes, y de cualquier condición que agrave la situación del imputado, que no haya sido prevista por la ley con anterioridad al hecho, principio que comprende al régimen procesal y de ejecución. (Baratta, 2004.)

El principio de irretroactividad asegura que no se sancionara en el caso de las conductas desviadas electrónicas si no existe una sanción estipulada en una ley previamente aprobada, mientras que por su parte la retroactividad ayuda a que, de existir posteriormente un cambio para beneficio del desviado con condena, a este pueda aplicársele dicho beneficio.

Con la prohibición de la retroactividad de la ley penal; el legislador no puede confeccionar una ley penal para punir hechos cometidos con anterioridad a la ley, en el tiempo en el cual fue cometido el delito y de haber posteriores leyes, se aplica a aquella disposición que es más favorable al reo. (Barba, 2010)

“f) El principio del primado de la ley penal sustancial: Este principio excluye la introducción, de hecho o de derecho, de medidas restrictivas de los derechos del individuo, en el reglamento y en la práctica de los órganos de policía, del proceso y de la ejecución, que no sean estrictamente necesarias a los fines de la correcta y segura aplicación de la ley penal sustancial.” (Baratta, 2004.)

Con esto se intenta proteger que en el proceso desde el primer contacto y hasta que finalice con sentencia absolutoria o condenatoria, que tiene la autoridad con el posible desviado en el caso de la presente investigación, no se violen los derechos más fundamentales y a la vez se logre alcanzar el objetivo de impartir justicia.

“g) El principio de la representación popular: Impone, en el procedimiento de formación de la ley penal, el respeto de los requisitos mínimos del Estado de derecho, en lo que concierne a la representatividad de la asamblea legislativa y a su funcionamiento regular.” (Baratta, 2004.)

Para este principio que a nuestro parecer es de gran relevancia, la falta de ética de los grupos de poder han aprobado leyes en sesiones con poca representación legislativa, donde por la fecha en que se pronuncian y las cortinas de humo mediáticas que se lanzan

hacen muy difícil una votación justa y terminan aprobándose leyes que perjudican en muchas formas el desarrollo normal al menos de internet.

Como ejemplo la ley ACTA (Acuerdo Comercial contra la Falsificación), que firmo el presidente de México (Felipe Calderón) en el 2012, en una rápida estancia en Japón, a pesar de que el poder legislativo se había opuesto a la firma del acuerdo, en reiteradas ocasiones de manera formal, sin ninguna consulta ciudadana de por medio y prácticamente en la desobediencia absoluta el poder ejecutivo, firmó que México se adhiera al ACTA.

Principios de Limitación Funcional;

“a) Principio de la respuesta no contingente: Los problemas que se debe enfrentar tienen que estar suficientemente decantados antes de poner en práctica una respuesta penal (Baratta, 2004.)”, así como no se debe abusar de un derecho penal administrativo que ponga penas en leyes no penales.

Es este principio el que da como propuesta el buscar otros medios previos a la respuesta penal, de hacer posible la solución a un problema de desviación en internet, mediante sanciones administrativas u otros mecanismos alternos de solución de controversias estaremos previniendo el crear delitos artificiales y criminalizar personas que en lo general están adaptadas y son funcionales.

b) Principio de proporcionalidad abstracta: Exige que la reacción al hecho corresponda con su gravedad. (Barba, 2010)

En las desviaciones electrónicas las sanciones deberán ser proporcionales al daño social causado por la violación, pero para estimar esto, es necesario estudiar de qué manera

y en qué cantidad (esta última aproximada y valorada por cuestiones subjetivas) se daña a la sociedad en general y a la víctima en particular (para los casos que existan).

c) Principio de idoneidad: Sólo subsisten las condiciones para su introducción si, a la luz de un riguroso control empírico basado en el análisis de los efectos de normas similares en otros ordenamientos, de normas análogas del mismo ordenamiento y en métodos atendibles de prognosis sociológica, aparece probado o altamente probable algún efecto útil, en relación a las situaciones en que se presupone una grave amenaza a los derechos humanos. (Baratta, 2004.)

Este principio nos dice que deberá optarse por la solución idónea que no amenace la integridad de los derechos humanos, donde para las desviaciones electrónicas se deberá estudiar también las normas de otros países.

d) Principio de subsidiariedad: El legislador ofrece una protección inviolable a la libertad personal que implica un beneficio del oficio de esa sanción como ultima ratio, cuando ha agotado cualquier posibilidad de tutela a través de instrumentos sancionatorios que no inciden sobre el bien de rango así considerado. (Barba, 2010)

Entendemos que no todas las desviaciones informáticas se podrán contener o se le dará una efectiva respuesta solo con las sanciones administrativas y las medidas de seguridad, para lo cual se deberá responder llegado el momento en que los derechos humanos no sean garantizados por las vías de la mínima intervención, entonces optar por las sanciones penales pero esto siempre como ultima ratio.

e) Principio de proporcionalidad concreta o principio de adecuación del costo social: Las desigualdades sociales hacen que la pena afecte de manera diferente a un miembro de una clase social media o alta que a uno de baja, pues de este ultimo la respuesta de adaptación posterior a la pena es mucho más difícil por no contar con las redes de apoyo de

los otros casos, se debe contar con mecanismo de atenuación o adecuación a discreción del juez.

Principio sumamente fundamental, pero que en el caso de las desviaciones electrónicas no solo deberá contemplarse la posición económica social, si no aún más importante en el contexto de lo virtual (Tomas, 1999), se deberá estudiar, el grado de virtualización de la persona ⁷tanto de la víctima como del desviado, si esto se lleva acabo correctamente se podrá estimar el grado de importancia (elemento subjetivo) que se encuentra en tela de juicio, por lo referido a la imposición de la sanción y lo que concierne a quien la sufre es importante que se contemple que el grado de adaptación posterior a la sanción es más complicado de lograr para un sujeto completamente virtualizado, por lo cual la importancia de contar con seguimiento institucionalizado de apoyo psicológico-social-criminológico, aun después de haber cumplido la sanción.

f) Principio de implementabilidad administrativa de la ley: Se intenta adoptar un método de argumentación que desplace, en este caso, las bases del discurso hacia el terreno del adversario imaginario. (Baratta, 2004.)

Al pasar del derecho penal al derecho administrativo, se logra la ventaja de una prevención general del delito al tener un mayor campo de acción.

g) Principio del respeto por las autonomías culturales: Los estudios sobre la relación entre los conflictos culturales y la criminalidad, así como aquellos sobre las subculturas criminales, llevados a cabo dentro del paradigma etiológico de la criminología tradicional, han permitido vislumbrar un problema de gran importancia, que debe ser

⁷ **Virtualización de la persona:** Debe entenderse como la característica de interiorizar en el modo de vida personal, la integración de su self virtual en un cierto grado que va desde la Virtualización completa, pasando por la Virtualización adaptada, y en un menor grado la Virtualización migrante, existiendo claro la no Virtualización.

abordado con decisión también dentro del paradigma de la reacción social. Se trata de elaborar una visión realista y crítica del sistema penal, teniendo en cuenta el hecho de que éste es una parte del proceso general de "colonización" del "mundo de vida" de grupos sociales diferentes, por parte del sistema (Habermas, 1981)

Para sintetizar, el derecho penal intenta cambiar los patrones de conductas de una sociedad heterogéneamente compuesta, constituida por múltiples subculturas que difieren entre sí entre lo aceptable y lo desviado, en este choque de creencias y estimaciones de valores, el derecho penal impone un solo camino correcto de comportarse, esto debe ser considerado al momento de diseñar las leyes, y no dar por sentado, que quien crea las leyes tomando solo como base su propia concepción idiosincrática (por cierto una visión en la mayoría de las ocasiones elitista) cometerá el grave error de crear leyes que dañaran la realidad de muchas subculturas, esto lo apreciamos en nuestra investigación pues en la red, las subculturas son tantas y tan variadas que es difícil clasificarlas a todas y entenderlas, lo que sí es apreciable es la distinta escala de valores que cada una posee, sin ser una mejor que la otra solo podemos aportar que mientras no se tenga presente que en el internet, conviven todas las subculturas humanas (con acceso a internet) en menor o mayor grado y se respete su autonomía hasta la medida de lo posible, no se lograran avances en la construcción de una sociedad en red más incluyente.

h) Principio del primado de la víctima: Sustituir en parte el derecho punitivo por el derecho reformativo, otorgar a la víctima y, más en general, a ambas partes de los conflictos interindividuales, mayores prerrogativas, de manera que puedan estar en condiciones de restablecer el contacto perturbado por el delito, asegurar en mayor medida los derechos de indemnización de las víctimas, son algunas de las más importantes indicaciones para la realización de un derecho penal de la mínima intervención y para lograr disminuir los costos sociales de la pena. (Baratta, 2004.)

En este principio la característica esencial para las desviaciones electrónicas, es la posibilidad de la reparación o restitución que el desviado puede hacer a la víctima, teniendo como consecuencias positivas la reparación del daño de una manera directa, la solución de problemas que quizá sean más graves y estuvieren latentes, así como la prevención de futuros conflictos, pues al cumplirse estos preceptos, se vuelve más viable la idea del derecho penal mínimo, se fortalece el tejido social y se trabaja con la disminución del costo social de la pena, ya que al darle una respuesta no penal pero que logre satisfacer a la víctima, se está evitando una re victimización tanto para el desviado como para la víctima originaria.

Principios de Limitación Personal o de Limitación de la Responsabilidad Penal.

a) Principio de la imputación personal o principio de personalidad: La pena puede ser aplicada solamente a la persona o a las personas físicas autoras de la acción delictiva. (Baratta, 2004.)

En este principio debemos considerar que en las desviaciones electrónicas, la sustitución de la persona por el IP⁸, no debe ser tomada como válida sin investigación criminalística informática especializada, esto a razón de las múltiples formas que existen para ocultarlo, cambiarlo o utilizar el de otro usuario.

Así mismo de debe contemplar la posibilidad del robo de identidad, de perfil y contraseñas, y el simple descuido de dejar abierta la sesión (para el caso de las redes sociales) o prestar el dispositivo móvil sin las precauciones debidas, así como las intromisiones a los sistemas que son posibles mediante técnicas de hackeo y crackeo.

⁸ **IP:** Es un número que identifica de manera lógica y jerárquica a una interfaz de un dispositivo dentro de una red, este identifica el punto de enlace entre el dispositivo y el internet.

b) Principio de la responsabilidad por el hecho: No es posible hacer derivar responsabilidad penal alguna de las características personales del imputado subsumibles en un tipo de autor, sino únicamente de las características del comportamiento que puedan ser subsumibles en un tipo de delito previsto por la ley e imputable a un acto voluntario, del cual el autor haya sido capaz de entender su sentido social, y en caso de sujetos que superen la edad mínima establecida por la ley. (Baratta, 2004.)

Solo porque las características del imputado coincidan con las del tipo de autor ejemplar de determinada conducta, no será suficiente para la derivación de la responsabilidad, pues además hace falta la coincidencia del comportamiento y el conocimiento de que se está efectuando un acto que el autor entiende daña de alguna manera a la sociedad.

c) Principio de la exigencia social del comportamiento conforme a la ley: Basándose en el contexto de la acción se debería utilizar el acercamiento por las siguientes vías; I. Causas de no exigibilidad social del comportamiento conforme a la ley y criterios para su verificación en relación al contexto situacional de la acción y a los roles sociales o institucionales cubiertos por el sujeto en la situación problemática. II. Criterios de evaluación del espacio de alternativas comportamentales a disposición del sujeto en la situación problemática en que se ha llevado a cabo la acción. (Baratta, 2004.)

Considerando el contexto de la desviación cometida, se deberá contemplar si en esa situación en particular existen causas de no exigibilidad social aplicables al rol institucional o social que desempeña el desviado así como evaluar las alternativas que en esa situación la persona tenía a su alcance.

Ejemplo: Un investigador de delitos de trata de personas, recibe información que en un sitio web dedicado a la pornografía infantil se encuentran fotos y videos de una víctima

a quien él le sigue la pista para efectuar un rescate, al ingresar al sitio y navegar da con las fotos y videos de la víctima, los descarga como evidencia y parte de la investigación, los comparte con sus colegas que cooperan en el caso y los sube de nuevo de manera anónima, en otro foro especializado en esta clase de material, con la esperanza de localizar con la ayuda de la comunidad de consumidores de pornografía infantil más videos o datos de la víctima.

En el ejemplo anterior, el agente ha cometido ciertas faltas que de no existir este principio estaría enfrentando un juicio, pero en su rol de investigador, en la situación apremiante de rescatar a la víctima con premura, y en cuanto se apegue a los protocolos de investigación electrónica se le considerara a todas estas faltas como parte de su labor investigativa.

Por otro lado tenemos a los principios extra sistemáticos de la mínima intervención penal que pueden ser divididos en dos grupos: 1) Principios extra sistemáticos de descriminalización. 2) Principios metodológicos de la construcción alternativa de los conflictos y de los problemas sociales.

Principios Extra sistemáticos de Descriminalización.

A) El principio de la no intervención útil: Una rigurosa economía del control social corresponde a la idea de una sociedad igualitaria y libre, y puede constituir un momento importante en el proceso de emancipación de los individuos y de los grupos, que tienda a detener o disminuir la "colonización" de su "modo de vida" por parte del sistema. (Baratta, 2004.)

Con este principio en lo que respecta a la internet, se está respetando la libertad del usuario en múltiples sentidos, pues el estado específicamente la norma penal no tiene la facultad de ingerir en todos los aspectos de la interacción ciudadana, pues para conseguir una convivencia armónica el sujeto debe encontrar sitios no dominados por el sistema, y este solo debe entrometerse cuando sea absolutamente necesario y los derechos esenciales estén siendo agredidos.

b) Principio de la privatización de los conflictos: La estrategia de "reapropiación de los conflictos", que considera las posibilidades de sustituir parcialmente la intervención penal por medio de formas de derecho restitutivo y acuerdos entre las partes, en el marco de instancias públicas y comunitarias de reconciliación. (Baratta, 2004.)

El optar por la justicia restaurativa, y el uso de los métodos alternos de solución de conflictos, es un punto a favor de la autonomía ciudadana, que en el caso de muchas desviaciones electrónicas que reciben sanción, pueden tener solución por estas vías, disminuyendo así la carga procesal de los juzgados, dejando el uso del sistema penal ordinario para hechos de mayor lesión social.

c) El principio de politización de los conflictos: El sistema penal, generalmente reprime los conflictos y propicia su construcción en un ámbito técnico que los priva de sus reales connotaciones políticas. (Baratta, 2004.)

Se debe investigar a fondo que es lo que da forma al conflicto que está ocurriendo, en el caso de las conductas con desviación en internet, se debe optar por un análisis minucioso del hecho pero también del contexto del fenómeno, pues si no se toman en cuenta todos los elementos, así como aspectos esenciales de los implicados, se estará dejando de lado la raíz del conflicto sin dar una verdadera solución a este.

d) El principio de preservación de las garantías formales: La exigencia de garantías y transparencia puede ser satisfecha, en cada una de las áreas de intervención no penal, conforme a su naturaleza específica, siempre que exista la voluntad y la fuerza política necesarias y una imaginación sociológica adecuada a las exigencias de una política emancipadora e innovadora del derecho. (Baratta, 2004.)

La forma en que se pueden preservar las garantías formales, no depende directamente de la cantidad de temor que las penas que las protegen poseen, de hecho es más viable optar por una intervención sistémica que contemple con atención todos los posibles detalles que dan pie a la violación de dichas garantías, es decir, que mediante otras vías no penales, se puede crear un camino sólido para el respeto y sostén de las garantías formales, a través de cierto compromiso de intervención de otros actores como el sector salud, la educación, la iniciativa privada, la participación ciudadana entre otros.

Principios Metodológicos de la Construcción Alternativa de los Conflictos y de los Problemas Sociales.

a) El principio de la sustracción metodológica de los conceptos de criminalidad y de pena propone el uso, en una función heurística, de un experimento metodológico: Prescindiendo, por cierto tiempo, del empleo de los conceptos de criminalidad y de pena, a fin de que se pueda verificar si y cómo podrían construirse no sólo los conflictos y los problemas, sino también sus respuestas desde ópticas distintas de la punitiva. (Baratta, 2004.)

Este principio donde basamos la idea de la utilización del ya mencionado concepto de conducta desviada electrónica en lugar de delito electrónico, y de intervención administrativa en lugar de pena.

b) El principio de especificación de los conflictos y de los problemas: Toma en consideración el hecho de que el sistema penal puede ser interpretado sociológicamente como un aglomerado arbitrario de objetos heterogéneos (comportamientos punibles) que no tiene otro elemento en común más que el de estar sujetos a la respuesta punitiva. (Baratta, 2004.)

Los problemas, conflictos, o desviaciones en nuestro caso, deben ser entendidos como fenómenos individuales que si bien comparten algunos elementos, mantienen su independencia de génesis y propagación, es un error creer que una misma respuesta (prisión) será válida para hacer frente a un heterogéneo grupo de problemas, puesto que para el caso de las desviaciones en la red se requiere un análisis minucioso de cada posible desviación ya que la génesis y dinámica de cada desviación virtual, posee elementos específicos que solo se comparten en menor medida entre algunas de ellas, así pues ha de darse una solución en primera instancia administrativa y en ultima penal.

c) El principio general de prevención ofrece una indicación política fundamental para una estrategia alternativa de control social: Es necesario que el análisis se desplace desde las acciones y las decisiones de un actor hacia las situaciones en que están involucrados varios actores, y hacia las estructuras objetivas y los mecanismos sociales complejos, en los cuales las acciones y las decisiones de cada actor se inscriben como funciones, y no como causas. (Baratta, 2004.)

En la medida de que se cuente con un conocimiento específico de cuál es la interacción de los elementos que dan forma al fenómeno sancionable, es la medida en que se podrá dar una respuesta no penal, así mismo entre mayor sea el estudio de la desviación electrónica mayor será la posibilidad de prevenirla.

d) El principio de la articulación autónoma de los conflictos y de las necesidades reales: Ningún cambio democrático en la política del control social puede ser realizable si los sujetos de necesidades y derechos humanos no logran pasar de ser sujetos pasivos de un tratamiento institucional y burocrático, a ser sujetos activos en la definición de los conflictos de que forman parte y en la construcción de las formas y de los instrumentos de intervención institucional y comunitaria idóneos para resolverlos según sus propias necesidades reales. (Baratta, 2004.)

La necesidad de la participación activa de los usuarios de internet, es un elemento clave para conseguir la armonía en las distintas relaciones de los actores que interaccionan dentro de la red, desde los usuarios, pasando por los proveedores del servicio hasta las empresas que ofrecen sus productos, entre otros.

Tipificación de los Actuales Delitos Informáticos (En México) Un Cuestionamiento Desde la Óptica del Principio de la Ofensividad. Artículos Del Código Penal Federal

A continuación se llevara a cabo un estudio de los artículos encontrados en el presente código penal federal mexicano, y como conclusión de este apartado se responderá en base a lo expuesto la cuestión de si la redacción actual de los presentes artículos relacionados pueden encuadrarse en el fenómeno del expansionismo penal y del derecho penal simbólico o si bien logran, mantener los principios de legalidad, de subsidiariedad y de mínima suficiencia.

En el artículo 202, el que refiere el delito de pornografía infantil, tras su análisis podemos describirlo como vago en el uso del término “cualquier medio”, así mismo la expresión “simulados” deja a la libre interpretación hasta qué punto una serie de mímicas o simbolismos puede considerarse similar a algo sexual o lascivo, es decir el termino nos parece fuera de lugar y parte de un expansionismo penal, pues si el bien jurídico protegido en este artículo es el libre desarrollo psicosexual del menor de edad, al prohibirse su participación en estos actos, la simulación no encuentra cabida si el menor no comprende la lascividad o sexualidad en su acto, al menos no consideramos que sea igual de peligroso y por lo tanto debiera atenderse con una sanción menor a la establecida.

El articulo continua con la explicación de los medios por los cuales se lograra difundir la pornografía infantil, mezclando o confundiendo la técnica de plasmar al infante con la forma de transmitir dicho material, utilizando además un término “*describirlos a través de anuncios impresos.....*” así como en el segundo párrafo usan “*describa actos....*”) que nos parece viola la libertad de expresión literaria, en especial para el género erótico, para lo cual novelas como Lolita de Vladimir Nabokov, o Las obras del Marqués de Sade debieran estar prohibidas.

En el tercer párrafo dicta el más grave error del presente artículo, que es equiparar como iguales actividades que causan una lesión social de muy distinta manera, al mencionar que se impondrá la misma pena (7 a 12 años de prisión y de ochocientos a dos mil días multa) a quien “reproduzca, almacene, distribuya, venda, compre, arriende, exponga, publicite, transmita, importe o exporte el material a que se refieren los párrafos anteriores.” Para esto cabe mencionar que cada termino debería ser seleccionado con mayor cuidado por ejemplo en el caso de “reproduzca” que tiene una doble acepción, 1.- hacer de un objeto copias iguales y 2.- Accionar un video, canción o un programa computacional, especificar a cual significado se refiere.

En cuanto al término “almacenar” se debiera hacer una aclaración, si el fin del almacenamiento, fuere consciente o se desconociera, como en el caso de quien compra una computadora de segunda mano y ya contiene oculto dicho material, o en cuanto al caso de ser consciente los legisladores atinadamente mencionan que se debe discernir si es con fines de lucro o para uso personal, pues en ambas el daño social es distinto, pues en el artículo 202 bis, la pena es a nuestra consideración ligeramente alta pero sin duda más acorde (1 a 5 años de prisión y de cien a quinientos días multa)

Para el artículo 210 los legisladores se esmeraron en utilizar la justicia restaurativa como respuesta viable de quien revele algún “secreto o comunicación reservada” originada de su trabajo, pero no especifican que se entiende por “justa causa”, lo consideramos dentro de las desviaciones electrónicas por su posibilidad de obtener dicha información por medios electrónicos y difundirla, aunque para este artículo consideramos que la sanción es acorde para el daño social causado (treinta a doscientas jornadas de trabajo en favor de la comunidad), sin embargo haría falta agregar alguna retribución para el afectado, ya que entendemos que el bien jurídico protegido es la privacidad de la información .

Continuando con el análisis nos encontramos con el artículo 211 que en la misma línea de acción del anterior (art.210) solo marca agravantes de uno hasta 5 años de algo que

no especifica pero entendemos que es prisión, multa de cincuenta a quinientos pesos, y suspensión de su profesión de dos meses a un año. Para este en comparación con el art 210, consideramos un incremento notable en la pena de prisión pero una disminución considerable en la multa económica, sin encontrar una justificación de esta discrepancia, pues el bien jurídico protegido, sigue siendo el mismo la privacidad de la información.

Para el apartado bis del art.211, el agravante es la obtención de la información o imágenes por intervención de comunicación privada, es decir que exista el dolo de la extracción de la información, pero no especifica qué pasa si la información es proporcionada voluntariamente por el ofendido como es el caso de las ex parejas a quienes les publican fotografías con contenido erótico tras haber terminado una relación amorosa (ciber-venganza), para este apartado consideramos excesiva la pena de prisión, pues el bien jurídico lesionado es aun la privacidad de la información, aunque podría mezclarse con el honor dependiendo del caso pero aun así consideramos que es un abuso en la sanción si observamos el daño social causado.

En el apartado bis 1 del art 211, el bien jurídico protegido parece ser la intromisión a la privacidad de datos y el daño de esta información, en este apartado se especifica que se trate de datos informáticos lo cual es preciso profundizar para la presente investigación, comienza con mencionar “sin autorización” pero no especifica quien puede dar esa autorización, así mismo redactan como condicionante que el equipo este “protegido por algún mecanismo de seguridad”, lo que se entiende como el uso de contraseñas de acceso, o programas computacionales contra virus informáticos o espías, pero esto último no es especificado y nos parece un punto de oportunidad para una reforma, en cuanto a la sanción (6 meses a 2 años de prisión y 100 a 300 días multa), en esta ocasión nos parece proporcional y válida para responder al daño social ocasionado, así mismo para el párrafo dos donde la diferencia está en que el intruso informático solo conoce o copia la información sin dañar, para lo cual la sanción (3 meses a 1 año y 50 a 150 días multa) también nos parece en armonía con el principio de utilidad y proporcionalidad.

Para la sección bis 2 del art 211, la variante es que la información dañada sea de equipos informáticos del Estado para lo cual la sanción aumenta de (1 a 4 años de prisión y de 200 a 600 días multa), aquí el bien jurídico protegido parece ser la privacidad de información pero ligada a la seguridad nacional, por lo cual la sanción nos parece correctamente proporcional al daño social.

En el segundo párrafo la proporcionalidad también se cumple con la sanción elegida (6 meses a 2 años de prisión y 100 a 300 días multa) por los legisladores, ya que la variante es el puro conocimiento o copia de la información de sistemas informáticos del Estado sin existir daño.

La variante para el párrafo 3 es que la información sea de sistemas de Seguridad Publica, aumentando la sanción de (4 a 10 años de prisión y multa de 500 a 1000 días multa) incrementándose si el infractor es servidor público.

Por su parte el artículo 211 bis 3 tiene la variante de que la persona que realice este mal uso de información si se encuentre autorizado para acceder a esta, pero el objeto de tutela sigue siendo el mismo, sin embargo se aprecia un marcado incremento en las sanciones.

Para las secciones bis 4 y bis 5 la variante es que se trate de sistemas de información de instituciones financieras, encontrando acordes las sanciones con el bien jurídico protegido.

Continuando con el análisis encontramos que en el artículo 282 se refiere que se sancionara a quien dé -“cualquier modo”- con ello englobamos el uso del internet, -“amenace con causarle un mal a otro”- se le impondrá una sanción que estimamos bien

seleccionada (tres días a un año de prisión o de 180 a 360 días multa), pues el bien jurídico protegido es la tranquilidad de vivir una vida libre de violencia, pero al ser un delito difícil de clasificar por ser del tipo de delitos de peligro que aún no ocurren y pueden no ocurrir sus efectos, también es cierto que es una afectación directa al ofendido dependiendo de su sensibilidad a la amenaza, así mismo la sanción se aumenta si el que amenaza es un pariente o si el amenazado está dentro de un proceso judicial como víctima, testigo u ofendido.

Por último tenemos al artículo 424 bis, que contiene la sanción para quien realiza copias sin autorización de quienes tienen los derechos según la ley federal del derecho de autor, y lucran con dichas obras, se les impondrán sanciones de (3 a 10 años de prisión y de dos mil a veinte mil días multa), al respecto de este artículo se logra apreciar una desmedida entre las altas sanciones que alcanza la violación de un bien jurídico tutelado difuso y artificial como lo es el derecho de la propiedad intelectual, continua el artículo en su párrafo dos de la primera sección, con sancionar igual a quienes proporcionen la materia prima dolosamente, el artículo termina en la sección 2 con la versión de la violación de un programa computacional, con fines de lucro, este apartado solo se persigue por querrela. Encontramos que están desproporcionadas las sanciones para el bien jurídico tutelado, así como en el resto de los artículos de propiedad intelectual contenidos en el código penal mexicano, se logra apreciar el impacto de la presión de actores económicos privados, ejercida sobre los legisladores para generar este delito artificial.

Finalizado el ejercicio de análisis, notamos que el legislador mexicano ha sido bastante cuidadoso en la regulación de tales conductas. En efecto, la gran demanda o presión social por la regulación de tales cuestiones, y los innegables problemas que traen aparejados los avances tecnológicos en esta sociedad que se ha denominado “de riesgo” como explicaremos más adelante, no impidieron, al menos en la mayoría de los artículos estudiados, que los legisladores se preocuparan por normar respetando los principios básicos de un derecho penal liberal, manteniéndose dentro de lo razonable, con respeto al carácter de ultima ratio del derecho punitivo y evitando una regulación meramente

simbólica, a excepción de los artículos que hemos criticado como desproporcionales en su sanciones y confusos en la selección de un bien jurídico tutelado real y de verdadero interés social.

Propuesta del Uso de los Criterios de Oportunidad Como Forma de Evitar la Estigmatización Criminal, en el Sistema Penal Mexicano en los Casos de Delitos Informáticos.

En materia de las desviaciones electrónicas, la ley que las regule de manera interventora, debe ser unívoca, correcta desde el punto de vista sistemático, no contradictorio, en una palabra jurídicamente perfecta, esto solo se puede lograr con el trabajo multidisciplinario en su elaboración y ejecución, pues criminólogos, informáticos, sociólogos, antropólogos, psicólogos y juristas son quienes en conjunto pueden dar respuesta oportuna a la exigente transformación tecnológica.

Para lograr una reforma de tan grande magnitud en México, se debe combinar un sistema de penas coherentes y armónicos con los principios de legalidad, proporcionalidad y mínima intervención, diseñar mejores modelos de comportamiento de la policía investigadora, preventiva y penitenciaria, del ministerio público y de los órganos judiciales, aplicar el principio de la última ratio, así como una política de despenalización como medida eficaz para combatir la hipertrofia del código penal y así incrementar la eficacia del derecho punitivo administrativo, todo esto solo será posible con el trabajo coordinado de todos los elementos que interaccionan en el país.

El código penal es un cuerpo orgánico compuesto de normas jurídicas que funciona como un instrumento del poder punitivo, es decir en él se encuentra plasmado el ius puniendi del estado moderno, y todo aquello que lo viole recibirá una medida disciplinaria.

Para (Barba, 2010), “El código penal es un instrumento en el que se depositan, según la sociedad de la que se trate y en un determinado momento histórico, medidas represivas para contener la criminalidad, buscando la estabilidad social con la amenaza penal.”

En base a esto podemos proponer en armonía con el sistema garantista que México recientemente adoptó con su sistema penal acusatorio, incrementar el uso de los criterios de oportunidad, específicamente para las desviaciones electrónicas, como las descritas en los anteriores artículos del código penal federal que se analizaron y todas aquellas que en la presente investigación se describan sin encontrarse aun en alguna norma jurídica.

El uso de los criterios de oportunidad, permitirá resolver el conflicto de intereses en una instancia no penal, restándole carga de trabajo a los juzgados, esto se podrá conseguir con la correcta descripción y previa escala de sanciones administrativas que se plasmen de manera ordenada para que exista una homologación entre el Ministerio Público que es la institución encargada de aplicar los ya mencionados criterios de oportunidad.

Una Política de Despenalización para los Delitos Informáticos

La despenalización es un procedimiento al interior del código penal para depurar las conductas que por sus características no provocan una verdadera alarma social pudiendo ser prevenidas por otras instancias y medidas más benevolentes, es decir, en la transformación de ilícitos penales a ilícitos administrativos, para buscar la reducción de la intervención penal de modo de minimizar la utilización del derecho penal como extrema ratio.

La sanción administrativa más popular consiste en la obligación de pagar una suma de dinero al Estado, dicha suma deberá seleccionarse en base a la percepción económica media de los habitantes de la región, y no en base al Producto Interno Bruto del país esto quiere decir que los legisladores consideren el índice Gini en el contexto actual del país para fijar montos acordes a la realidad.

En este punto y adelantándonos de manera prospectiva a los acontecimientos sociales y respuestas posibles, nos disponemos a opinar sobre la posibilidad de que los infractores de las desviaciones que deban pagar las sanciones administrativas, puedan solicitar un crédito a la banca comercial con intereses fijados por las instituciones financieras y el riesgo que representaría que el estado no controlara previamente la regulación total de lo referente a los créditos destinados para estos fines, pues de no hacerlo las consecuencias de abusos por parte de los bancos constituirían un daño igual o más grave que una pena privativa de libertad, pues el patrimonio del desviado y el de su familia podría desaparecer en manos de los bancos, y lo que es peor, realizarlo bajo la aprobación estatal.

Para evitar el escenario del párrafo anterior, donde el aprovechamiento inmoral de la situación que el sector de la banca comercial inevitablemente cometería, se debería optar por la creación previa de una empresa social o de una sociedad cooperativa de trabajadores/ ciudadanos, que funcionara como un órgano de préstamo sin fines de lucro con o sin

intereses dependiendo de las cantidades, y considerando tasas realmente bajas, para hacer frente a las necesidades que invariablemente el nuevo paradigma de sanciones administrativas traería consigo.

El profesor (Mantovani, 2007), menciona que la despenalización tiene las siguientes finalidades: a) la reducción del área del ilícito penal en conformidad al principio de necesidad del derecho penal mínimo, b) la disminución de la carga de la justicia penal que llega a ser siempre más elevada a los aumentos de la criminalidad y a la obligatoriedad de la acción penal, c) la potencialidad del sistema de prevención general y especial.

Al conseguir quitar de la norma penal, las conductas desviadas electrónicas, se estará no solo despenalizando sino también descriminalizando dichas conductas y así controlarlas administrativamente con otras medidas menos estigmatizantes, con mayor utilidad social y con un menor costo-daño social.

La Respuesta no Garantista del Derecho para las Desviaciones Electrónicas

Hemos expuesto ya nuestra opinión sobre la necesidad de que los llamados delitos informáticos (conductas desviadas electrónicas), sean tratados desde la óptica garantista, en pro de una deflación del código penal, en esta línea de idea (Conde & Muñoz, 1995) postula que:

“El derecho penal liberal debe reducir su objeto al “derecho penal nuclear”, pero que las infracciones contra los nuevos bienes jurídicos pueden ser reguladas mediante un “derecho de intervención”, con un nivel de garantías y formalidades procesales inferior al del derecho penal, pero también con menos intensidad en las sanciones que pudieran imponerse a los individuos.”

En vista de los acelerados avances tecnológicos y los problemas que la sociedad tiene para adaptarse a ellos, surge la teoría de Ulrich Beck de la Sociedad de riesgo, de la cual se desprende para el interés jurídico-criminológico, una pregunta, “¿hasta qué punto el derecho penal está en condiciones de hacer frente, con su tradicional instrumental liberal y ajustado al Estado de Derecho –al que también pertenece el concepto de bien jurídico–, a los modernos riesgos de la vida?” (Roxin, 1997)

Entendemos entonces que “el derecho penal de riesgo se dirige al desarrollo de un derecho penal preventivo, basado en la protección de bienes jurídicos universales a través de delitos de peligro abstracto y en la flexibilización de las reglas de imputación”. (Navarro)

Se caracteriza, además, por ser una legislación simbólica, porque se promulga conociendo de antemano su ineficacia: sólo se persigue crear una sensación de seguridad, en una respuesta sin eficacia real para la solución del conflicto. (Hassemer)

En otras palabras, “la función del derecho penal se transforma en meramente retórica. Por otro lado, se resiente también el principio de legalidad: la descripción de los tipos de la parte especial se va difuminando, abarcando una gran cantidad de actuaciones no necesariamente lesivas de bien jurídico alguno que justifique la intervención punitiva” (Aller, 2006)

Conclusiones del Apartado Jurídico

En modo de conclusión es oportuno mencionar que para la implantación de una reforma penal con una perspectiva criminológica, mundial saludable, específicamente en lo referente a las desviaciones electrónicas, es necesaria la intervención de una comisión legislativa integrada por diversos expertos en ciencias como la criminología, la informática, la psicología, sociología, psiquiatría, así como el personal que labora en centros penitenciarios.

En la parte general se debe considerar un grupo mixto que se encargue de las relaciones entre la exigencia de la tutela de bienes jurídicos y principios de culpabilidad, tipicidad, y ofensividad, la creación de bienes jurídicos a partir de la constitución y desde el punto de vista político-criminal así como las consecuencias jurídicas del delito, la despenalización y el principio de fragmentariedad y subsidiariedad.

En la parte especial a cargo de un grupo igual de multidisciplinario, que vea por: la legislación penal especial con particular referencia a la despenalización, buscando alternativas subsidiarias con instrumentos general-preventivos independientes del proceso, manteniendo especial interés a las conductas desviadas informáticas.

El cambio del código penal mexicano debe ser aprovechado para replantear la jerarquía de valores que la sociedad contemporánea contempla como valores fundamentales, pues no solo la sociedad puede modelar el contexto ético de la norma penal, si no que a nuestro parecer la formula puede funcionar al revés, es decir, que a través de la reformulación de una escala de valores que se podrá apreciar entre líneas en la composición del código penal de cara al principio de la ofensa, se puede marcar un nuevo camino para el contexto ético de la población mexicana, uno que deberá ser trabajado con cuidado para no

reflejar la frivolidad y los antivalores materialistas de la cultura de la globalización-consumista irresponsable que vivimos.

Conclusión General

Tras la investigación, se ha llegado a describir de manera aproximada la realidad del objeto de estudio, se ha conseguido integrar de manera lógica y coherente los elementos de la corriente criminológica del interaccionismo simbólico, con el pensamiento sistémico y el pensamiento complejo, que han servido para exponer de una forma más cercana las relaciones entre los sujetos que cometen desviaciones en las redes sociales virtuales.

Se ha logrado polarizar conceptos de otras trincheras científicas para reestructurarlos a las necesidades de la criminología en asuntos virtuales.

Se ha dado una respuesta a cada una de las tres preguntas que guiaban la investigación, y que en su sumatoria contribuyen al perfeccionamiento de la hipótesis planteada en el inicio de la presente tesis.

Al tratarse de una investigación de corte sistémico es válido recalcar que se ha llegado al desarrollo de ciertos elementos emergentes como lo son el concepto de Desviación en Redes Sociales Virtuales, la técnica del análisis de contenido para las RSV, la presencia de la autopoiesis en las RSV, la existencia de un bucle infinito del internet con las RSV, así como el concepto de Self Virtual, el concepto de virtualización de la persona y el concepto de socialización electrónica.

Referencias

- Abreu, J. L. (2012). Hipótesis, Método & Diseño de Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 187-197.
- Aller, G. (2006). *Introducción a "Co-responsabilidad social, Sociedad del riesgo y Derecho penal del enemigo"*,. Montevideo,: I Carlos Álvarez editor, p. 20; citado por Lazcano, op. cit, p. 8.
- Andreu, J. (2000). *Las técnicas de Análisis de Contenidos: Una revisión actualizada*. Granada: Centro de estudios andaluces.
- Assange, J. (2013). *Cypherpunks la libertad y el futuro del internet*. Mexico: planeta.
- Baiget, J. A. (2012). *PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ANÁLISIS DE LA SOSTENIBILIDAD REGIONAL* . cataluña: Universitat Politècnica de Catalunya.
- Baratta, A. (2004.). *Criminología y sistema penal (compilación in memoriam)*. Bueno Aires Argentina: Siglo XXI Editores.
- Barba, R. (2010). *Derecho Penal de la Ofensa como Principio Recodificador (primera ed.)*. Mexico: Angel Editor.
- Bauman. (2005). *Liquid Life*. Cambridge: Polity.
- Becker, H. (2009). *Outsiders. Hacia una sociología de la desviación*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Bertalanffy, L. V. (1989). *Teoría General de los Sistemas*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Bertalanffy, L. v. (1989). *Teoría General de los Sistemas*. mexico: fondo de cultura economica.
- Bijker, W. E., & Law, J. (1992). *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change*. MIT Press.
- Biología del fenómeno Social. (22 de junio de 2014). *e-biblioteca*. Recuperado el 08 de diciembre de 2015, de <http://ebiblioteca.org/?/ver/49332>
- Bitcoin. (05 de mayo de 2016). *Bitcoin*. Recuperado el 05 de mayo de 2016, de <https://bitcoin.org/es/faq>
- Boellstorff, T. (2015). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.
- Boulding, K. E. (2007). La teoría general de sistemas, La estructura interna de la ciencia. *Politecnica*, 103-115.
- Boyd, D. E. (2008). Social network sites: Definition, history, and scholarship. . *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13.

- Bunge, M. (2004). *Emergencia y convergencia, novedad cualitativa y unidad del conocimiento*. barcelona: gedisa editorial.
- Bunge, M. (2014). *La ciencia su método y su filosofía*. Argentina: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Cathalifaud, M. A., & Osorio, F. (1998). Introducción a los conceptos básicos de la teoría general de sistemas. *Cinra de Moebio*.
- Chopra, D. (2008). *Sincrodestino*. Madrid:: Puntolectura.
- Conde, H., & Muñoz. (1995). "Viejo y nuevo Derecho penal", en *La responsabilidad por el producto en Derecho penal*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Construccionismo social*. (s.f.). Recuperado el 5 de 5 de 2017, de Wikipedia, la enciclopedia libre: http://es.wikipedia.org/wiki/Construccionismo_social
- CORREA Nazar Espeche, C. B. (1994). *Derecho Informático*. Argentina: Depalma.
- Countrymeters. (junio de 2014). *Countrymeters*. Obtenido de <http://countrymeters.info/es/World>
- CT, W. (1 de junio de 2013). *Componentes de las redes sociales*. Recuperado el 14 de noviembre de 2015, de <http://componentes-res.blogspot.mx/>
- Dario, F. L. (2005). *Sistemas Organizacionales teoria y practica*. bogota: universidad cooperativa de colombia.
- Dawkins, R. (1993). *El gen egoista, las bases biologicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat.
- Dennett, D. (1995). *La conciencia explicada, Una teoría interdisciplinar*. España: Paidos Iberica.
- Diaz, A. (27 de agosto de 2009). *Desde el divan*. Recuperado el 13 de septiembre de 2016, de <http://self-imprinting.blogspot.mx/2009/08/espiritu-persona-y-sociedad-george-h.html>
- Durkheim, E. (1982). *La Division del Trabajo social*. Madrid: AKAL.
- E, C. Á. (s.f.). *La pornografía infantil en el marco de los delitos informáticos y del llamado "derecho penal de las sociedades de riesgo" Cuestiones problemáticas*.
- Epstein, R. (2001). *Information clearing house*. Recuperado el 8 de mayo de 2016, de <http://www.informationclearinghouse.info/article44353.htm>
- Erikson. (1958). *Identity youth and crisis*. New York: Norton.
- Escobar, M. R., & Román, A. H. (2011). La presentacion del YO en el ciberespacio un analisis de las autodefiniciones en blogs y redes sociales. *Revista de Psicologia socia*, 207-222.
- Facebook. (20 de 03 de 2018). *Facebook*. Obtenido de <https://www.facebook.com/pg/facebook/about/>
- Ferrajoli, L. (1995.). *Derecho y razón. Teoría del garantismo penal*,. Madrid: Trotta.
- Galtung, J. (1975). *Strukturelle Gewalt, Beiträge zur Friendens-und Konfliktforschung*,. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.

- Gergen KJ, T. M. (1969). Social Expectancy and self presentation in a status hierarchy. *journal of experimental social psychology*, 92.
- Giddens. (2004). *Sociología* (4° ed.). Madrid: Alianza editorial.
- gnu.org. (09 de mayo de 2016). *gnu.org*. Recuperado el 09 de mayo de 2016, de <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>
- Gonzalez, C. J., & Delgado, R. E. (2015). El caso Facebook. Acercamiento al uso de redes sociales para la construcción de lazos afectivos en la juventud de la era digital. *Asociacion Mexicana de Investigadores de la Comunicación*, 271-289.
- Habermas, J. (1981). *Theorie des Kommunikativen Handelns*. Frankfurt: Zur Kritik der funktionalistischen Vernunft, Suhrkamp.
- Hassemer. (s.f.). *Derecho penal simbólico y protección de bienes jurídicos*,. p. 35 y 36; citado por Lascano, cit., p. 7; cf. Cesano, op. cit., p. 3.
- Heidegger, M. (1994). *La Pregunta por la Técnica*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Hei-Man. (2008). *An ethnography of social network in cyberspace: the Facebook phenomenon*. Hong Kong.
- Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Hirschi, T. (1969). *Causas de la delincuencia*. Berkeley : University of California Press.
- Hofstadter, D. R. (2015). *Godel, Escher, Bach un eterno y gracil bucle*. Mexico: Fabula Tusquets.
- Iacoboni, M. (2009). *Las Neuronas Espejo*. España: Katz.
- Imagen*. (s.f.). Recuperado el 5 de 5 de 2017, de Wikipedia, la enciclopedia libre: <http://covers.openlibrary.org/b/id/147036-L.jpg>
- INEGI. (2014). www.inegi.org.mx. Obtenido de <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/boletines/boletin/comunicados/especiales/2013/noviembre/comunica46.pdf> /junio 2014
- Interaccionismo simbólico*. (s.f.). Recuperado el 5 de 5 de 2017, de Wikipedia, la enciclopedia libre: http://es.wikipedia.org/wiki/Interaccionismo_simbólico
- International Communication Union. (2014). *The World in 2014: ICT Facts and Figures features end 2014*.
- Juganaru, M. (2014). *Introduccion a la programacion*. Mexico: Patria.
- Julio Carabaña, E. L. (1985). La teoria social del interaccionismo simbolico: analisis y valoracion critica. *REIS*, 159-203.
- Kaufman, G. (1989). *Psicología de la Vergüenza*, . Barcelona: Her.
- Khun, T. (2013). *LA ESTRUCTURA DE LAS REVOLUCIONES CIENTIFICAS*. Mexico: Fondo de Cultura Economica.

- Killinger, C. L. (2004). *antropologia en un mundo en transformacion*. barcelona: Universidad de Barcelona.
- Klein, N. (2008). *La doctrina del shock. El auge del capitalismo del desastre*. Argentina:: Paidos.
- Know, O. W. (2010). An empirical study of the factors affecting social network service use. . *Computers in Human Behavior*, 254–263.
- Llinares, F. M. (2011). La oportunidad criminal en el ciberespacio. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, 07:1-07:55.
- Lorena, R. P. (2008). El alcance del derecho a la intimidad en la sociedad actual. *Revista Derecho del Estado num.21*, 217-218.
- Lorenzo, R. C., Alarcón de Amo, M. d., & Gómez, B. M. (2011). Adopción de redes sociales virtuales: ampliación del modelo de aceptación. *Cuadernos de Economía y Dirección de la Empresa 14*, 194–205.
- Lozares, C. (1996). La teoría de redes sociales. *Papers revista de sociologia*, 108.
- Malinowski, B. (1995). *Los argonautas del pacifico occidental*. Barcelona: Península.
- Mantovani, F. (2007). *Diritto Penale parte generale*. Padova: CEDAM.
- Marcus, G. E. (1995). Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. *Annual Review of anthropolgy*, p.p. 95 - 117.
- Maturana, R. H., & Varela, G. F. (1998). *De maquinas y seres vivos, autopoiesis la organización de lo vivo*. santiago de chile: Universitaria.
- Mead, G. (1999). *Espiritu persona y sociedad desde el punto de vista del conductismo social*. España: Paidos.
- Miller. (1995). The Presentation of Self in Electronic Life Goffman on Internet. *Embodied Knowledge and Virtual Space Conference*.
- Morin, E. (1994). *Introduccion al Pensamiento Complejo*. barcelona.
- Morselli, D. D.-H. (2011). Gang Presence in Social Network Sites. *International Journal of Cyber Criminology* , 876-890.
- Navarro, C. F. (s.f.). *El derecho penal del riesgo y la idea de seguridad. Una quiebra del sistema sancionador*. , pp. 6 y 13; citado por Lascano, Sociedad de riesgo... (op. cit.), p. 7.
- Nisimblat Nattan, C. S. (2014). *Nuevas tecnologías en la administracion de justicia y derechos fundamentales*. colombia: ediciones doctrina y ley Ltda.
- OXFAM. (2013). *La fuerza de las personas contra la pobreza: Plan Estratégico de Oxfam 2013-2019*. OXFAM.
- Palacios, P. G. (2012). *Criminología contemporánea. Introducción a sus fundamentos teóricos*. México: Instituto Nacional de Ciencias Penales.

- Perret, G. (2009). La teoría antropológica y el estudio de la técnica. Una aproximación crítica. Espacios de crítica y producción. *Espacios*, p.p 26 - 31.
- Ponce-Rojo, A., Hernández-Vega, L., Hernández-Contreras, J., & Fernández Rodríguez. (2012). Análisis de contenido de las interacciones en línea en cursos de pregrado usando Facebook en una modalidad de blended learning. *Revista Electrónica Sinéctica*, 1-19.
- Ramirez, F. (2015).
- Rivas, R. J., & Ortiz, P. L. (2005). *Tesis Capitulo II*. san salvador: universidad de san salvador.
- Rodriguez, J. A. (20 de 08 de 2013). *supervivir.org*. Recuperado el 10 de 09 de 2015, de <http://supervivir.org/cgn/tgs00.html>
- Roxin, C. (1997). *Derecho Penal. Parte General*. Madrid: Civitas.
- Saenz, L. K. (2014). *metodos y tecnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigacion en ciencias sociales*. mexico: tirant humanidades.
- Santos, F. R. (1989). El concepto de red social. *Reis*, 137-152.
- Sempere, P. (2015). *McLuhan en la era de Google; Memorias y Profecias de la Aldea Global*. Madrid: Popular.
- Soltonovich, A. (Marzo - Agosto de 2012). La "desviación social" y la cultura de la legalidad. Una mirada desde la teoría de la regulación social. *Eunomia. Revista en Cultura de la Legalidad*, No. 2, pp. 127 - 132.
- Soren, R. (24 de noviembre de 2014). *Etnografía Virtual No. 1: Principios de la Etnografía Virtual*. Recuperado el 23 de marzo de 2016, de El Blog de las Ciencias Sociales y la Investigación: <http://blog.isdfundacion.org/2014/11/24/etnografia-virtual-no-1-principios-de-la-etnografia-virtual-christine-hine-2004/>
- Soren, R. (01 de diciembre de 2014). *Etnografía Virtual No. 2: Etnografía Virtual en redes sociales, el caso de Facebook (Hei-Man, 2008)*. Recuperado el 24 de marzo de 2016, de El Blog de las Ciencias Sociales y la Investigación: <http://blog.isdfundacion.org/2014/12/01/etnografia-virtual-no-2-etnografia-virtual-en-redes-sociales-el-caso-de-facebook-hei-man-2008/>
- Taleb, N. (2013). *Antifragil " las cosas que se benefician del desorden"*. españa: paidos.
- Tomas, M. (1999). *Lo Real y lo Virtual*. España: Gedisa.
- Toranzo, F. M., & Loreto, R. G. (2003). Un nuevo lenguaje en la red. *Comunicar*, 133-136.
- torproject. (s.f.). *torproject*. Recuperado el 06 de mayo de 2016, de <https://www.torproject.org/>
- Valiente, F. J. (2004). Comunidades virtuales en el ciberespacio. *Doxa comunicación*, 147.
- Vanessa Renau, X. C. (2012). Redes Sociales on-line, genero y construccion del self . *ciencies de Educacio i Esport Blanquerna Universitar Ramon Llull*, 11.

Welschinger, N. (2013). La etnografía virtual revisitada: Internet y las nuevas tecnologías digitales como objetos de estudio. *Revista latinoamericana de metodología en las ciencias sociales*, vol. 2(no. 2), p.p. 109 - 116.

Anexos

1.- Resultados del Análisis de Contenido de los Participantes

Dimensión	Indicador	% dimensión	% General
Violencia Física	Material visual que muestre un daño físico a una persona. (Empujones/ jalones, amarrar, patadas, avienta o tira objetos, bofetadas, golpes con objetos, golpes con los puños, Intenta asfixiar o ahorcar, agresión o amenazas con cuchillo o arma de fuego, incluyendo actos consentidos como parte de una broma, reto, relación dominación/sumisión, correctivo disciplinario religioso/entrenamiento u otro.	465	8.50%
Violencia Económica/material	Demostración de agresividad, arrojando objetos, los incendia, destruye; niegan la posibilidad de generar ingresos, daños a propiedad pública o privada.	100	1.83%
Sexual	Demostraciones de conductas sexuales desviadas, que sean asimilables a alguna parafilia o se encuentren al límite de serlo, demostraciones de actos sexuales, insinuaciones, provocaciones directas, sexting, grooming.	252	4.60%
Psicológica	Comportamiento obsesivo dirigido hacia otra persona, vigilancia persistente, maliciosa y no deseada (Stalking), o alguna fijación con un objeto o personaje (actriz, caricatura, etc) o actividad (gimnasio, fútbol, maquillarse, etc)	981	17.92 %
Emocional	Declaraciones o demostraciones que incluyen los insultos, las humillaciones, cosificación de la persona, o reducción de su valor como ser humano, con palabras, emojis, gif, o algún símbolo.	869	15.88 %
Ambiental	Provocaciones de un daño a la naturaleza, animales, plantas o desaprovechamiento de recursos naturales.	73	1.33%
Política	Declaraciones o críticas sin propuesta, o incitación a un acto ilegítimo, en temas de corte político.	306	5.59%
Apología al delito	Demostraciones que promueven la comisión de conductas desviadas, asocia el éxito con las conductas antisociales, (thug life-vida de cholo).	149	2.72%
Racismo / Xenofobia (intolerancia)	Contenido ofensivo basado en características raciales, étnicas, o por pertenecer a determinada cultura, demostraciones de rechazo manifiesto a culturas diferentes, o alguna otra minoría, intolerancia religiosa u otra.	209	3.82%

Violencia de género	Demostraciones de humillación, agresión, estereotipos dañinos, actos u comentarios denigrantes por el simple hecho de ser mujer u hombre.	225	4.11%
Adicciones	Declaraciones directas o indirectas que promueven el abuso de sustancias, muestra su aprobación y apoyo al uso de alcohol, drogas, tabaco, entre otras.	1112	20.32 %
Demostraciones compulsivas de ideales de éxito	Promueve la adquisición de bienes, servicios o experiencias de naturaleza ostentosa, lujosa e innecesaria, (autos, casas, viajes, restaurantes, joyas, electrónicos)	636	11.62 %
Depresiva, Suicida	Demostraciones de ideas de autorreproche, baja autoestima, intentos de suicidios, amenazas de cometer suicidio, apoyo a ideas suicidas o depresivas, auto lesiones/mutilaciones/cortes, subculturas afines.	95	1.74%
Otro	No clasificable	1	0.02%
Total	Total de desviaciones encontradas en la muestra.	5473	100%

2.- Tabla Operativa del Análisis de Contenido.

Viole ncia física	Sexu al	Psico lógic a	Emoc ional	Ambi ental	Políti ca	Apolo gía al delito (Thug life)	Viole ncia de gener o	Viole ncia econ ómic a/ mater ial	Racis mo/ Xenof obia (intol eranc ia)	Adicc iones	Demo straci ones comp ulsiva s de ideale s de éxito	Depre siva, suici da	Otro	Subto tal
		1	2	2		1	4			2	2			14
3			8	3			2			38	47			101
											2			2
3	3		1	1	1		11			7				27
			4		2					2	1			9
	1									2	2			5
2			10				1	4	2	7	12			38
			2								3			5
			6		1	2	4		1	43	4			61
1			6		2				2	16	3			30
2			3		1		4		2	7	2			21
				1	1	1				1				4
4			4		8		1			3				20
			5							4	1	1		11
		2	2							4	5			13
4			7			4	4		1	2	17			39
16	4		8	2	14	3	4			5	14			70
		1	4			1	2		2	1	3			14
			1	1		2	3			12				19
1		2	11		14	2	5			10	37	1		83
		1			13				6		3			23
		1	7			1	2		1	5	5	4		26
			3		21	3								27
		3	39	3	27	3	6	2		17	6	3		109
	1	14	10			3			1		5			34
2														2
			3							12				15
9	6	16	13		2			3	7	7	10			73
1									1	1	3			6
	1	8							1	9	20			39
										1				1
3	2	1	6				8		2	3	6			31
9		22	9	2	7		1	1	6	50	19			126
		1				1				2				4
		3	1								1			5
											1			1
	1		9	1			1			2	3			17
8	4	62	14		1	4	7		2	7	1	3		113
1	1		1				1			11	3			18

1	1		2				2		1	12				19
							1			9	2			12
1			1				1				2			5
			3	1	3	1				1	6			15
	1	2	1						1	3	1			9
4		52	11				2		5	2				76
2			8		1		2			1		1		15
6			3		1	1	1		2	3				17
2		13	1	1		1	1				8			27
										1	1			2
1			1				2	1		3				8
7	1		4				3		2	3				20
28	13	11	29	5	6	6	24	4	8	18	8			160
1	4	5	6							20				36
		2	1							1				4
2	1	2	5							8	3			21
		36	1								9			46
4	3	4	7		8		4		10	53	4	1		98
1	6	45	12		1	1	4		2	7	17			96
1		6	3		1					1				12
1		16	14	1				1	2	6	13			54
51	17	64	21	1	5	2	13	4	31					209
28	1	1	12	1		3		1	6	11	10			74
											1			1
2	1	8	3				1			1	3			19
17	3	13	20	2	10	3	1	1	3	5				78
16	1	103	23			3	3	2	3	9	11	1		175
		6					1			1	3			11
4		5	11		2		2	1	6	4	8			43
			5						1	3				9
1		2	2	1										6
3			6		1				2					12
7	1	4	7				2	1	1	2	2			27
		1	1		2					6	2			12
1			1							3	3			8
	2		3		1	1			5	8	4			24
			5							12	2			19
2		8	5		1	1				24	7			48
1		12								3	11			27
		17	1			1					3			22
	1								1	6				8
1		25	4			1				40	3			74
10	2	9	10	1	1			2		3	23			61
5	6	33	15	1	3	2		2	1	17	8			93
6	2	3	22				3			44	5			85
			6				2		1	19				28
1	1	1	1	1			1	2		2				10

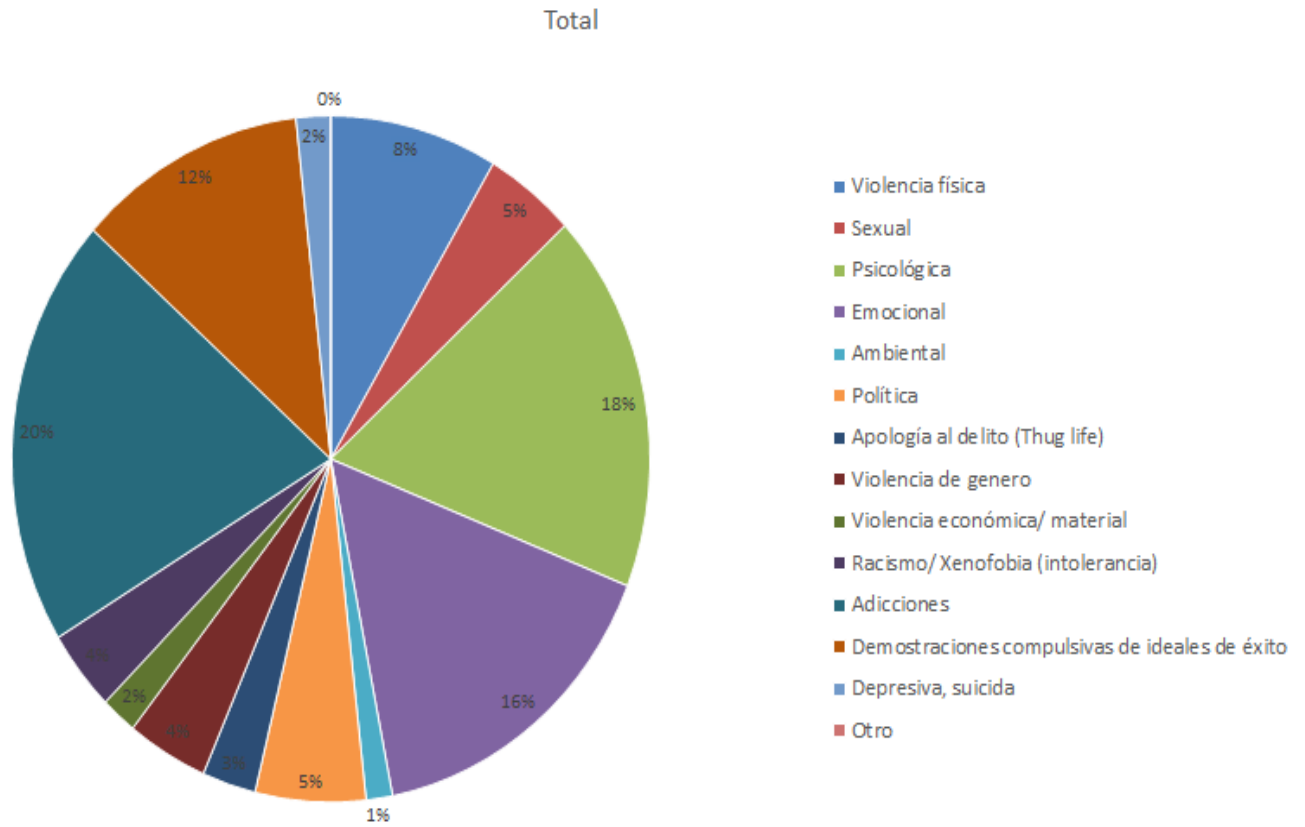
1			2						2				5
			8			1	1		9				19
1			13						11				25
	1		2	1	7								11
8	2	2	9		4	2	1		5	28	2	2	65
1			2			1			2				6
			4						2				6
			6						1				7
			2						1				3
4	7		18			1			9	3	2		44
1	2		6					1	12				22
3	1		3	3		1		1	5	1		5	23
		2					1		1				4
									1				1
	4		2				11		1	1			19
		4	1				2				5		12
3		2	7		1	1	4		4	1	1		24
		1											1
		4							1				5
	9	14	93					9	1	2		6	134
									8	1		1	10
	1		1		1		3						6
									3				3
		25			1								26
		34											34
			2				2		2				6
1			4						3				8
							1		1				2
									1				1
		5											5
			1										1
			1										1
		37	1										38
			1						1				2
1									1				2
									1		1		2
					1		1		1	20			23
									2				2
					1				2				3
	2					2							4
	2					1			17				20
			1	1					4				6
							1		8				9
			2										2
									3				3
										1			1
2				1					17				20

1			1									1		3
		2			3									5
									1					1
					2									2
			1		2		5							8
							1			10				11
	3	1					1		2					7
1			1		2	1				8	3			16
8		9	8	2	1	4	5		1	3	8			49
2	6	14	32		29	2	6		4		12			107
		1			1									2
3	1	18	5		4	2		1	2	1		3		40
			3			1					1			5
2	6		17			2	6		1	13	1			48
		3												3
4	2	1	7	4	17	1		1	1	31				69
											1			1
16	5	37	7	4	15	3	2	4	2	4	1	3		103
1	1		2							1	1			6
		1								1				2
3			2	2		1			1	1				10
18	3			12	1	4		6	2	6	1	1		54
			4	1				1	4	1	1			12
1		1	1		8					7	1	2		21
	1		1											2
	1	1	1			2	3	1		2		2		13
2	1	1	1				1							6
11	1		4			3	1	1	1	3	2			27
1	3	1	1	1		1				5	6			19
1			3		3							1		8
										1	3			4
1	2	25	7				2			5	5	4		51
	1	10	5					1		2	10	14		43
3			2									1		6
		2	7							6		5		20
								1			2	1		4
1	1	12	1				1			4	17	1		38
										4	2			6
1		9	2			1	1			4	14			32
	2								2	18	2	2		26
4	2		1							1	1			9
2	1				3	1		2	5	12	5			31
	1					2		2		1	4			10
	1								2	2				5
2	3		1	1			1					4		12
19	47	1	14		3	6	1	12	5	18		7		133
16	4	8	1			2		5		9	6	1		52

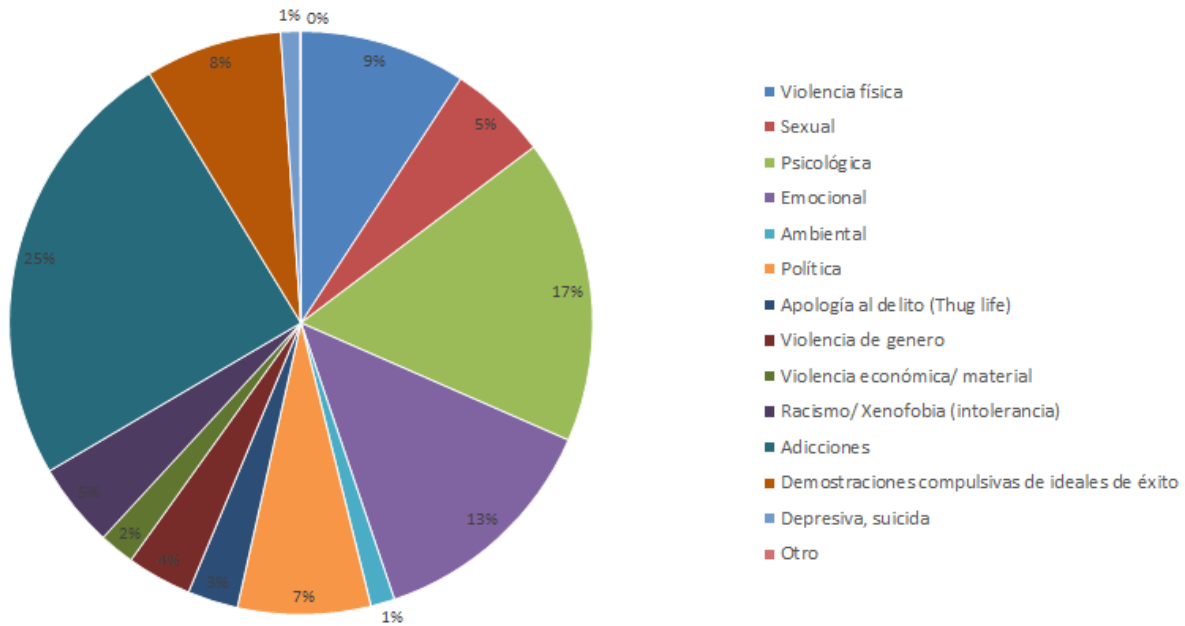
	1	4	2		1	1				1	1		11	
1						4		2		2	4		13	
			2		2					1	5		10	
	2						1		4	4	1	1	13	
2	1							2		2	17		24	
		3	1								2	1	7	
1	6		5		2	1		2		2	6		25	
		4		3	4								11	
11	1		2	2	1	4	1	3					25	
2			2	1					1		1		7	
1						1					6		8	
						1		1		1			3	
						2		1	3		2		8	
1			2							2	2		7	
	3		2						1				6	
			1			10				11	1		23	
6	5	17	3		4	3	3	5	4	18	5		73	
1		9	7					1	2	23	24		67	
2	8	1	6		1	3	1	2	2	3			29	
		8	3		3	1	2	1	3	3	5	2	31	
				2		7	5			12	8		34	
	3					4				1	4		12	
					16							1	17	
465	252	981	869	73	306	149	225	100	209	1112	636	95	1	5473

3.- Graficas de los Resultados del Análisis de Contenido

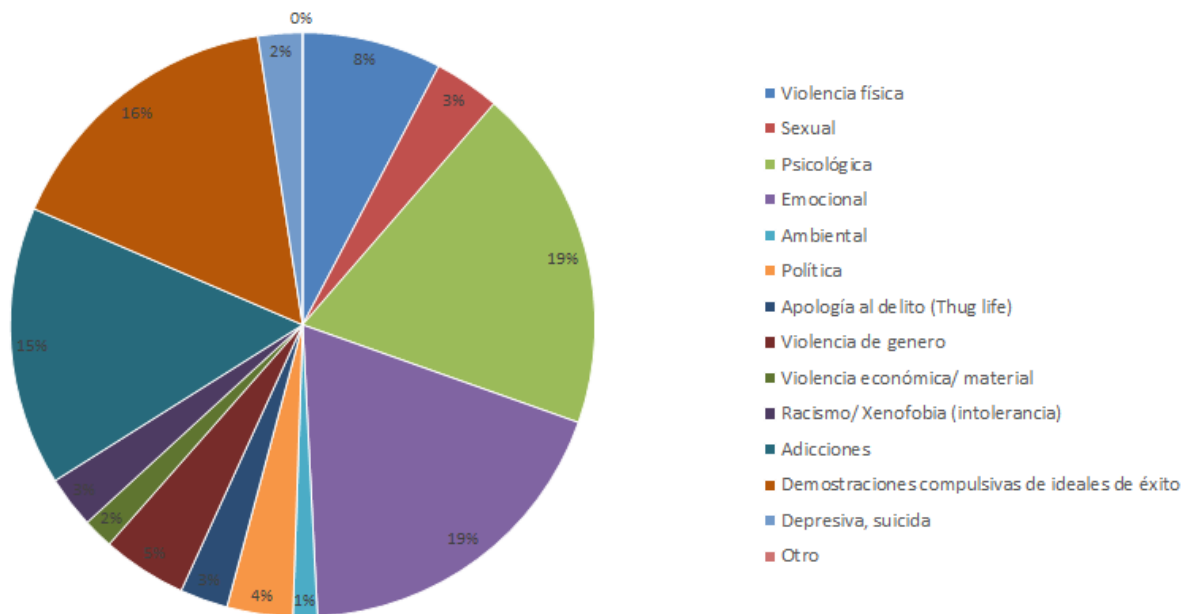
Gene ro de la mue stra	Viol enci a físic a	Sex ual	Psicol ógica	Emoc ional	Ambi ental	Polí tica	Apol ogía al delit o (Th ug life)	Viol enci a de gene ro	Viole ncia econó mica/ mater ial	Racis mo/ Xenof obia (intole rancia)	Adicc iones	Demost raciones compuls ivas de ideales de éxito	Depr esiva, suici da	Ot ro	Sub total
Masc ulino	264	157	483	379	38	211	80	103	56	134	709	217	31	1	2863
Feme nino	201	95	498	490	35	95	69	122	44	75	403	419	64	0	2610
Total	465	252	981	869	73	306	149	225	100	209	1112	636	95	1	5473



Masculino

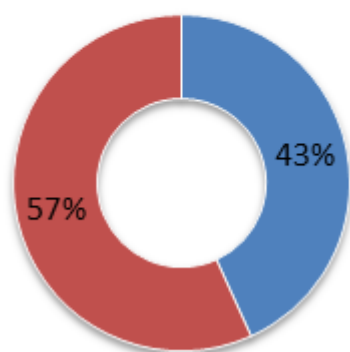


Femenino



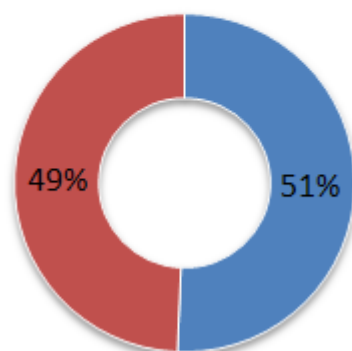
Violencia Física

■ Femenino ■ Masculino



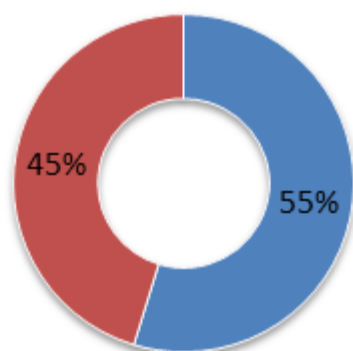
Violencia Sexual

■ Femenino ■ Masculino



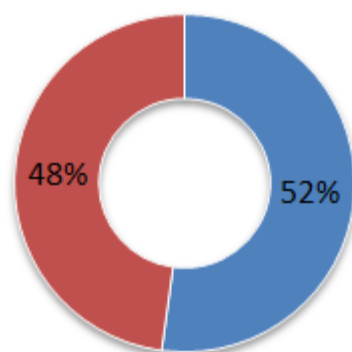
Violencia Psicológica

■ Femenino ■ Masculino



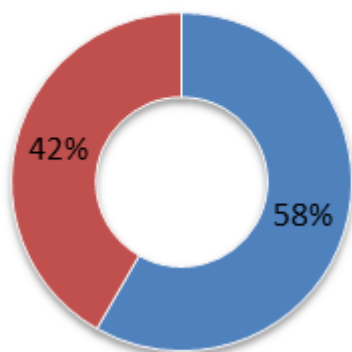
Violencia Emocional

■ Femenino ■ Masculino



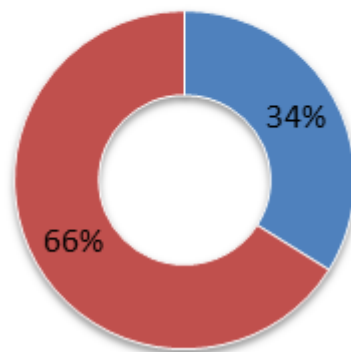
Violencia Ambiental

■ Femenino ■ Masculino



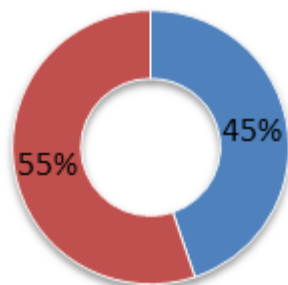
Violencia Política

■ Femenino ■ Masculino



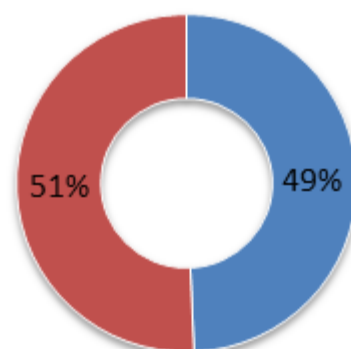
Apología al delito (Thug Life)

■ Femenino ■ Masculino



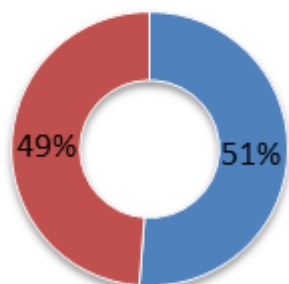
Violencia de genero

■ Femenino ■ Masculino



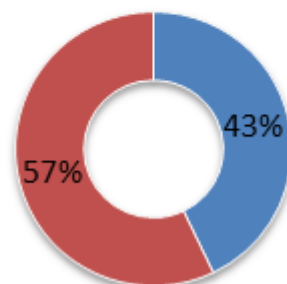
Violencia económica/material

■ Femenino ■ Masculino



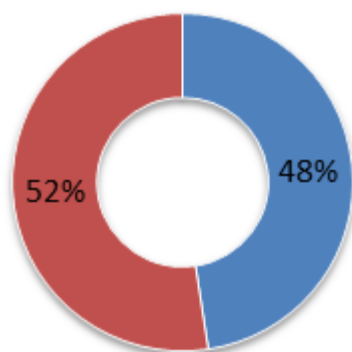
Racismo/Xenofobia (intolerancia)

■ Femenino ■ Masculino



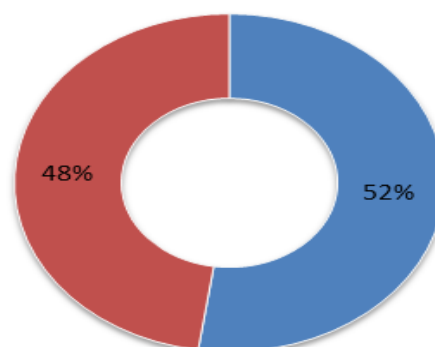
Adicciones

■ Femenino ■ Masculino



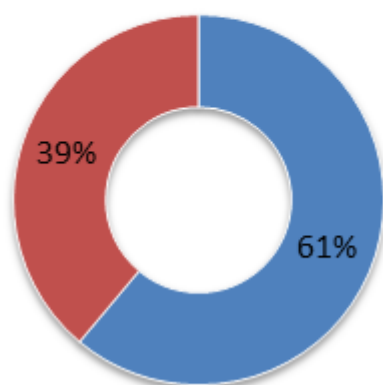
Demostraciones compulsivas de ideales de éxito

■ Femenino ■ Masculino



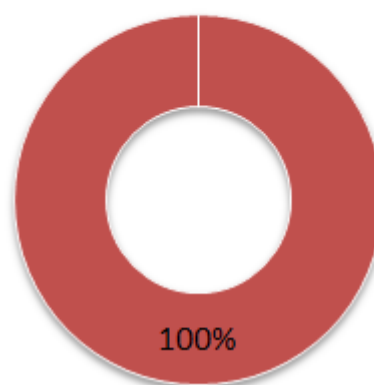
Depresiva/suicida

■ Femenino ■ Masculino



Otro

■ Femenino ■ Masculino



Glosario

A priori: Por lo que precede

Altruista: Diligencia en procurar el bien ajeno aun a costa del propio.

Aprendizaje Vicario: Adquisición de nuevas conductas por medio de la observación.

Atemporal: Que no hace referencia al tiempo.

Autopoiético: Sistema capaz de reproducirse y mantenerse por sí mismo.

Biografía del visitante: La biografía es un espacio del perfil de Facebook que muestra de manera cronológica distintos acontecimientos de la vida y actividad en la red social, que puede ser visitada por cualquier persona que tenga añadida en su lista de “amigos”.

Boots: Cuenta artificial capaz de ejecutar ciertas instrucciones.

Brecha tecnológica: Término que hace referencia a la diferencia socioeconómica que existe entre las comunidades que tienen acceso a Internet y otras tecnologías y las que no.

Campañas de impacto: Esfuerzos de marketing en la red para mejorar la imagen de marcas o atraer a nuevos clientes, aprovechando los mínimos costes de las redes sociales.

Ciberespacio: Ámbito artificial creado por medios informáticos.

Clúster: Conjunto de computadoras que se relacionan entre sí a través de una red de alta velocidad, actuando como una unidad.

Conductas desviadas electrónicas: Término seleccionado por ser esta una conjunción de palabras más incluyente de comportamientos presentes y futuros que se encuadren en aquellos no aceptados por la mayoría de la sociedad en el contexto del internet.

Constructo Social: Entidad institucionalizada o un artefacto en un sistema social "inventado" o "construido" por participantes en una cultura o sociedad particular que existe porque la gente accede a comportarse como si existiera.

Datos personales: Toda información relativa al individuo que lo identifica o lo hace identificable.

Desviación: Conducta considerada discordante con las normas sociales establecida.

Detrimento: Daño moral o material en contra de los intereses de alguien.

Dualismos: Existencia de dos caracteres o fenómenos distintos en una misma persona o en un mismo estado de cosas.

Emojis: Se utiliza para designar las imágenes o pictogramas que son usados para expresar una idea, emoción o sentimiento en medios de comunicación digital.

Emoticones: Son pequeños símbolos o caritas, para su formación se requiere la combinación de varios signos de puntuación, letras o números; y para su interpretación, en algunos casos, rotar la composición 90°, con la intención de poder expresar el estado anímico o emocional, en un momento dado de la interacción.

Empírico: Que está basado en la experiencia y en la observación de los hechos.

Encriptación: Técnica para ocultar un mensaje con un código que solo conoce el receptor y el transmisor.

Enigma: de significado oculto o encubierto que una persona propone a alguien para que descifre el sentido o le dé una solución, a modo de pasatiempo o entretenimiento.

Fortuito: Al azar.

Gephi: Es una plataforma interactiva de código abierto (open source) para la visualización y exploración de todo tipo de redes y sistemas complejos con gráficos dinámicos y jerárquicos.

GIF: son las siglas de Graphics Interchange Format, un formato de compresión de imagen limitado a 256 colores.

Grooming: Es una práctica de acoso y abuso sexual en contra de niños y jóvenes que, en la mayoría de los casos, sucede a través de las redes sociales.

Hashtag: Es una palabra del inglés traducida como 'etiqueta'. Se refiere a la palabra o la serie de palabras o caracteres alfanuméricos precedidos por el símbolo de la almohadilla, también llamado numeral o gato (#), usado en determinadas plataformas web de internet.

Holística: Una tendencia o corriente que analiza los eventos desde el punto de vista de las múltiples interacciones que los caracterizan.

Impunidad: Circunstancia de no recibir castigo de un delito

Intemporal: Que es independiente del paso del tiempo o de los límites temporales.

Internauta: Persona que utiliza los servicios de internet u otra red informática.

Intrínseca: Que es propio o característico de la cosa que se expresa por sí misma y no depende de las circunstancias.

IRC: (*Internet Relay Chat*) Es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, que permite debates entre dos o más personas.

IP: Es un número que identifica de manera lógica y jerárquica a una interfaz de un dispositivo dentro de una red, este identifica el punto de enlace entre el dispositivo y el internet.

Latencia: La suma de retardos temporales dentro de una red.

Memes: Se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento humorístico manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión

Mimes: Es la expresión más originaria de una idea dentro de la mente humana.

Multifacético: Desempeña varias funciones de forma adecuada.

Muro: Del inglés “Wall”: el espacio en el perfil de cada miembro donde puede subirse textos, vídeos, fotografías y cualquier otro tipo de archivo digital a fin de que las personas que él desea puedan verlos, compartir, comentar o expresar que les gusta. En este tipo de páginas el contenido puede publicarse o compartirse de forma pública (con todos los

usuarios de la red social), o privada (únicamente con aquellos que forman parte de la red de contactos o amigos de dicho usuario).

Neuronas espejo: Son las células nerviosas de nuestro cerebro que se activan cuando observamos a alguien realizando algún tipo de acción, la cual inconscientemente llama nuestra atención y tendemos a imitarla.

Nodos: Es un punto o espacio en diversas disciplinas en donde confluyen varios otros puntos en interrelación.

NTIC: Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Offline: Fuera de línea.

Online: En línea.

Parafilia: Es un patrón de comportamiento sexual en el que la fuente predominante de placer se encuentra en objetos, situaciones, actividades o individuos atípicos.

Perfil: En redes sociales es la identificación personal de una persona en su cuenta privada, que en algunos casos es vista por otros.

Postear: Postear es la acción de enviar un mensaje a un grupo de noticias, foro de discusión, comentarios en sitio web o un blog, a una publicación de redes sociales (repostear es repetir la acción de postear anteriormente llevada a cabo por otro autor)

Propagandas dirigidas: Los sitios web y los servicios recolectan información (palabras clave, hábitos, regiones, géneros, profesiones e intereses de sus usuarios) con el fin de dirigirse a un subconjunto específico de usuarios en línea para sus anunciantes.

Recursividad: Que puede repetirse o aplicarse indefinidamente.

Retransmitir: Volver a enviar o transmitir un mensaje o una información.

RSV: Red Social Virtual.

Sexting: Alude al envío de mensajes con contenido de tipo pornográfico y/o erótico a través de los teléfonos celulares.

Socialización: El proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir

Tabú: Prohibición de hacer o decir algo determinado, impuesta por ciertos respetos o prejuicios de carácter social o psicológico.

Tácitas: Permite nombrar a alguien silencioso o callado, y a aquello que no se percibe o que no se dice formalmente, de modo tal que se infiere o se supone.

TGS: Teoría General de Sistemas.

Tótem: Objeto de la naturaleza (animal, planta, etc.) que actúa como símbolo o emblema colectivo y al que una tribu o un individuo venera y otorga un valor protector o considera como antepasado.

Transdisciplinarios: Es lo que simultáneamente le es inherente a las disciplinas y donde se termina por adoptar el mismo método de investigación.

Usuario: Es un individuo que utiliza cualquier servicio o sistema, identificado mediante un nombre y una contraseña en alguna página de red social, donde puede ver y subir fotos, leer noticias o enlaces almacenados en el portal.

Usurpación de identidad: La facilidad que permite Internet para realizar navegación anónima y complejidad para implementar un sistema de autenticación sencillo, confiable, robusto y económico, hacen que en numerosas ocasiones detrás de una identidad digital no se encuentre la identidad real que dice ser.

Vaticinan: Anunciar alguien un hecho futuro por simple intuición o a partir de ciertos indicios.

Vida virtual: Hace referencia a la vida dentro del internet a la que se accede por medio de un dispositivo electrónico con conexión al ciberespacio.

Virtualización de la persona: Proceso en el cual la persona a través de la interacción constante con el internet, modifica su vida o aspectos de esta, ligándola a los usos y hábitos adquiridos con respecto a la conexión/navegación, resultando en alguna clase de dependencia (psicológica, emocional, laboral, económica, social, entre otras)

Debe entenderse como la característica de interiorizar en el modo de vida personal, la integración de su self virtual en un cierto grado que va desde la Virtualización completa, pasando por la Virtualización adaptada, y en un menor grado la Virtualización migrante, existiendo claro la no Virtualización.